NEKO

60

390 PTAS. - 2,3 EUROS

CAPITÁN HARLOCK STRIKES BACK

Y ADEMÁS: EVANGELION 5 MONONOKE HIME EPOTRANS! MAI

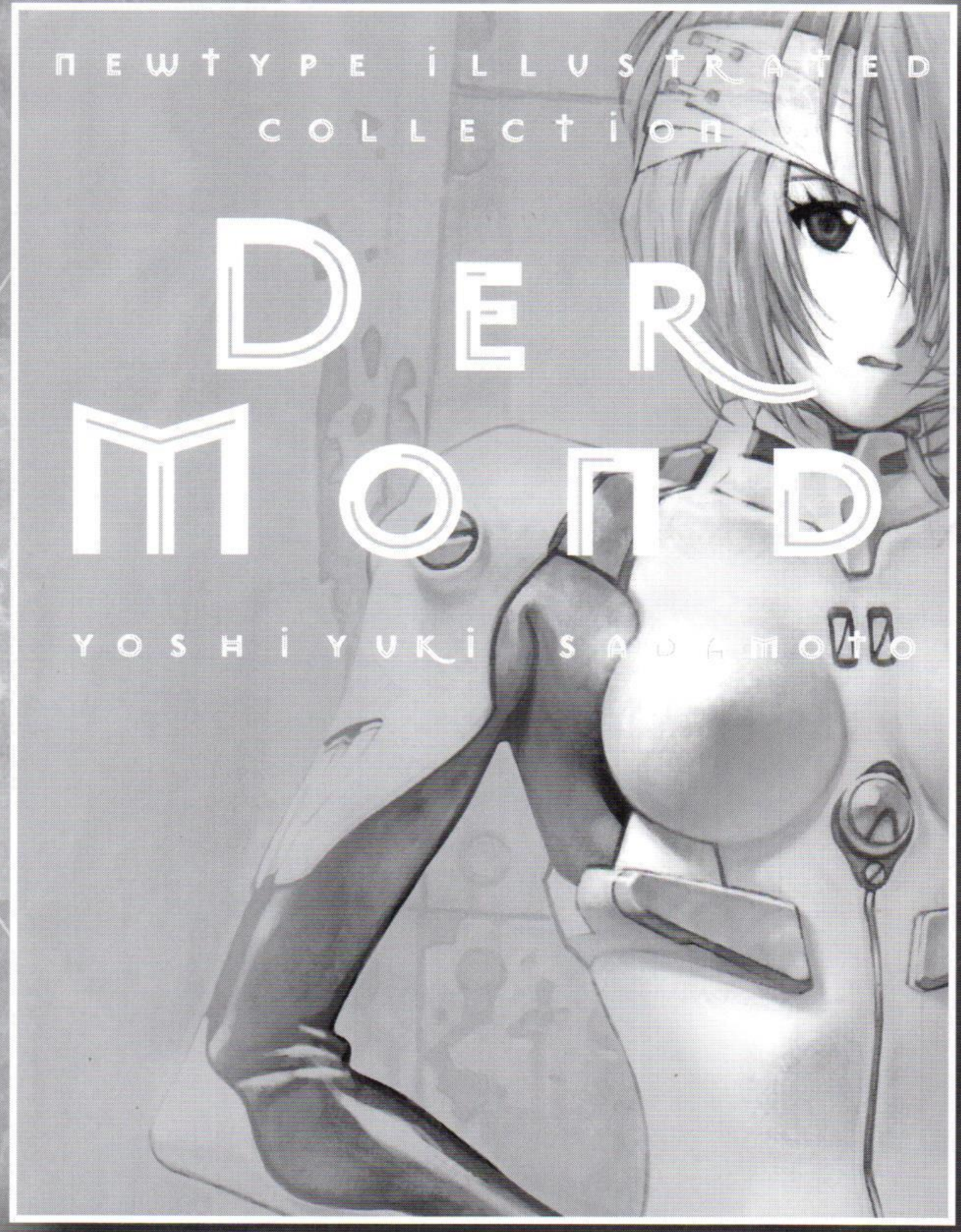
seis asociación

TE DEJARÁ SIN ALIENTO

NEWTYPE ILLUSTRATED COLLECTION

DER MOND

YOSHIYUKI SADAMOTO



DER MOND ES EL LIBRO DE ARTE DEFINITIVO DE **YOSHIYUKI SADAMOTO**, UN VOLUMEN DE LUJO QUE RECOGE ILUSTRACIONES DEL AUTOR PARA **EVANGELION** Y OTROS TRABAJOS.

www.norma-ed.es

norma@norma-ed.es

120 págs. A la venta en mayo.

NORMA Editorial

NEKO CHAT

CREDITOS

Neko nº 60
(febrero, 1999) es una publicación mensual de Seis Asociación. Para cualquier consulta, dirigirse al apdo. de correos 128, 08900 de L´Hospitalet de Llobregat, Barcelona o enviar un e-mail a nekomail@teleline.es

El © correspondiente a la ilustración de portada es
© 1999, Leiji Matsumoto, Bandai Visual

Coordinación y redactora jefe:
Annabel Espada
Diseño y Maquetación:
Jose A. Luján
Traducción:
Noriko Oba
Colaboradores:
Eulália Dolz,
Pol Garcés,
Avellanés Gil,
Minami,
Ricardo Sánchez,
Laura Santiago.
Fotolitos e imprenta:
Aleu S.A.
Depósito legal:
B-45.275-95

NK

seis asociación

EDITORIAL

La verdad es que, según se dice, mejor tarde que nunca, y este mes, como poco, es tarde. Cierto, cierto, este mes no hemos respetado la poca periodicidad que teníamos, pero entre la rebelión de nuestros ordenadores y minucias como la gripe aún suerte que hemos salido en febrero... porque estamos en febrero, ¿no?

Problemas aparte, este mes queríamos hacernos eco de una de las novedades más interesantes de este año, la vuelta del *Capitán Harlock* a nuestro país. Este gran clásico merecía un artículo en profundidad y cómo no, nuestra portada. Además, por fin tenemos el anime book de *Mononoke Hime*, el quinto tomo de *Evangelion* y hablar de lo nuevo del rey del manga futbolero, Yoichi Takahashi, padre de Oliver Aton.

Y para acabar, un curioso artículo sobre cómo hacer un fanzine para todos aquellos que se estén preparando para el Salón del Cómic de Barcelona y el de Madrid, que se celebrará en marzo.

Pues eso, y sentimos el retraso...

La Redacción

INTERNACIONAL

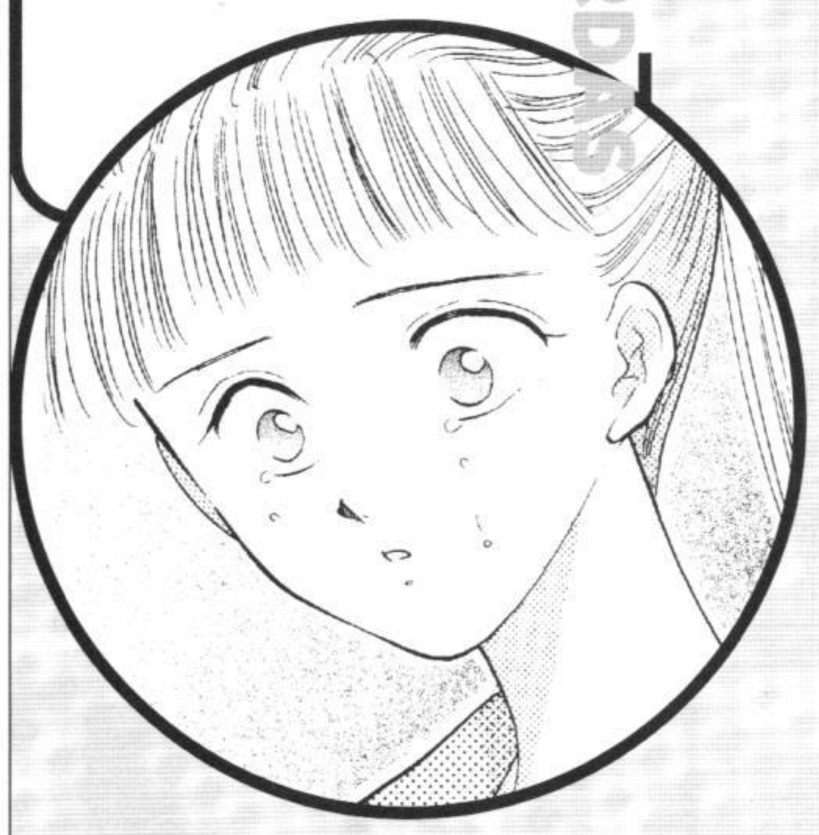
1 NEKO CHAT
3 RADAR
8 PUNTO DE VISTA
20 NEKO FILE
Ha vuelto y es peligroso
Evangelion 5
Harlock
Mononoke Hime
Epotrans!
14 CULTURA
32 MISCELANEA

NACIONAL

RADAR 35
FOCO 29
Cazadoras de magos
Anton
MOSHI MOSHI 46

NO TE PIERDAS

No puede decirse que inaguremos sección pero por lo menos lo intentamos, rescatando series de autores conocidos y que posiblemente podamos ver traducidas dentro de no mucho tiempo... Una especie de avance, vamos.



ESPECIAL POCKET MONSTERS

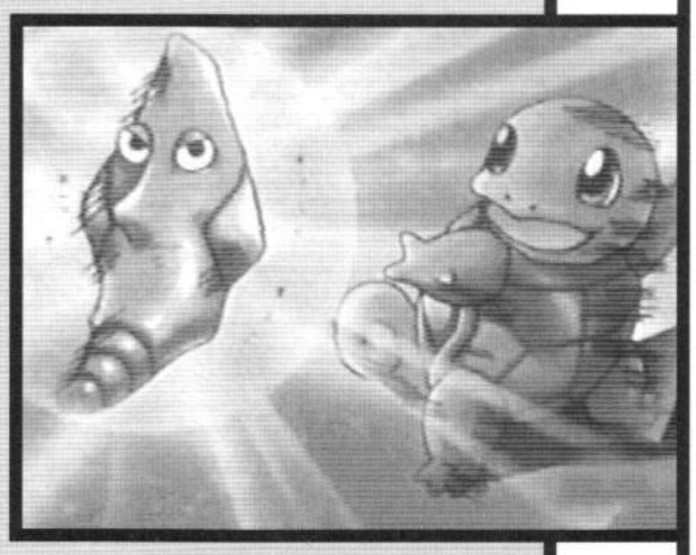
¿HA DICHO QUÉ?

Empezamos a ser repetitivos, pero la verdad es que la emisión de *Pokemon*, en plena campaña navideña, ha hecho de las suyas. Como, al fin y al cabo, no había muchas noticias aparte del precio de la angula y los periódicos ya trataron el tema de la maléfica serie japonesa que provocaba epilepsia, no podían dejar pasar la ocasión de decir algo más...

Gracias a Lucía Amigo, de Zaragoza, contamos con ciertos artículos que el periódico *ABC* dedicó a la serie, que son de lo más curioso. El primero de ellos, del día 20 de diciembre, es previo a la emisión de la serie, e increíblemente no lo hacen del todo mal. Explican un poco el argumento y después dan datos concretos de la repercusión que Pikachu y sus amigos han tenido en países como Japón o Estados Unidos, incluso hablan de los aviones que la All Nippon Airways tiene decorados con gigantescos Pikachus. Cómo no, habla del famoso capítulo epiléptico, pero desde una óptica informativa. Un diez para ese artículo.

Y luego vamos a otro artículo aparecido el día siguiente a la emisión de los primeros capítulos, recogiendo opiniones de "expertos". Primero, el director de la Biblioteca Nacional, que sin desacreditar su cargo, me preguntó qué narices tiene que ver con la televisión, pero bueno, que dice que a él sólo le gusta *Akira*. Genial, porque *Pokemon* es anime, pero bueno. Eso sí, está en órbita respecto a la animación televisiva. Debe referirse a *Esquimales en el Caribe*.

Después, Daniel Múgica, que como no sigo esa publicación me temo que no tengo ni idea de quién es, pero que como lo vio con sus hijos da un testimonio más creíble: a ellos les gustó. Eso sí, él compara a *Pocket Monsters* con 1984 de George Orwell, que qué queréis que os diga, me parece un poco pedante de su parte pero bueno. Después, uno de los actores de *Compañeros* dice que le gustó la serie, que estaba atento a su emisión y por último el mejor comentario de todos, el de un responsable de una de las primeras productoras de dibujos animados de España, que no quiso decir su nombre, que calificaba la serie de un producto "cuyo origen está marcado por la polémica", y como colofón, "hay mucho donde escoger y no resulta difícil para una cadena de televisión quedarse con otros productos menos polémicos". ¿Los suyos, quizá? Y que si la estética es típica del anime, lleva un mensaje implícito muy pobre, que la televisión educa... Qué curioso, y yo convencida que lo hacían los padres...



En fin, que yo normalmente no me pongo así, pero este tipo de artículos me sacan de quicio, sobre todo los comentarios bienpensantes y fachas, todo hay que decirlo, del señor de la productora que no quiere decir su nombre... Si hiciera films dignos de competir con Disney o Warner, seguro que les echaba los perros porque su mensaje no era lo suficientemente español o mala ejecución...

Y por último, un tal Juan Manuel de Prada, que me han dicho que es escritor, tiene una curiosa columna de opinión en la que dedica el 60% a criticar a sus colegas por ponerle tilde a *Pokémon*, un tema de rabiosa actualidad, para en el último párrafo decir que sí, vio la serie y que se repiten fondos y demás... Un lince, el chico. Ash va de mendigo yanqui -la mejor frase del artículo-, y además, prefiere que los niños tengan epilepsia a imitar a Ash. Qué buen rollo... ^_^ Es, sin duda, el artículo que más gracias nos ha hecho.

En fin, también hay que tener en cuenta el estilo del diario en el que fue publicado, y que bueno, se supone que son opiniones personales y hay que respetarlas por muy desinformadas u ofensivas que nos parezcan. De todos modos, hay que ver...

Y de nuevo, gracias a Lucía por enviarnos estos recortes. Nos hemos reído mucho... ^_^

Annabel Espada

¿QUIÉN ES QUIÉN?

ANÁLISIS. REACCIONES TRAS EL ESTRENO EN TELECINCO DE LA SERIE DE ANIMACIÓN JAPONESA

«Pokémon»: ética dudosa para una serie que suspende en estética

Tras advertir a los más pequeños con un mensaje («Ver la tele con personas mayores es mucho mejor»), Telecinco estrenó ayer «Pokémon», controvertida serie de animación con la que la emisora privada reabre en su franja de tarde un espacio para la programación infantil. Una encuesta recoge a continuación los comentarios provocados tras la emisión de las dos primeras entregas de esta producción.

MADRID. **S. T.**

El director de la Biblioteca Nacional, Luis Alberto de Cuenca, no tarda en confesar que «salvo las grandes obras del "manga", como "Akira", el dibujo japonés no me entusiasma porque no comparto su estética».

«Como he tenido oportunidad de ver, "Pokémon" es una serie pensada para que los niños abusen del coleccionismo de las figuritas de los muñecos que la protagonizan, una operación económica redonda que, en la pantalla, no ofrece nada nuevo: los dibujos de los personajes de carne y hueso son anodinos, repetidos una y otra vez, y sólo los monstruitos tienen alguna gracia. Me temo que se trata de la enésima estrategia de la industria para engatusar a los niños», añade Luis Alberto de Cuenca, que se declara «en otra órbita» en cuanto a la animación televisiva.

Un personaje de la serie

Daniel Múgica estuvo acompañados por sus hijos, gemelos y de siete años, para seguir el estreno de la serie. A los dos pequeños les gustó la doble sesión de «Pokémon» programada por Telecinco: a Manuel, por la acción; a David, por las dosis de aventura. El padre, más prudente, se queja de que «el país más avanzado del mundo haga este tipo de animación».

«PERTURBAR LA MIRADA»

«Las series de dibujos animados que nos llegan de Japón parecen ser herederas de la literatura de anticipación, como el «1984» de George Orwell, y están ambientadas en paisajes marcados por la destrucción, que pueden ser posibles, y con numerosas muestras de violencia soterradas, añade Múgica, que expresa su temor a que esta clase de producciones «pueda perturbar la mirada de los niños sobre la realidad». Como adulto, el juicio que al escritor «aficionado al buen cómic», puntualizale merece «Pokémon» es que se trata de «una serie mala, muy mala».

En la serie «Compañeros», Daniel

Violencia no exenta de ternura

Nueva entrega de la tecnología japonesa en animación de dibujos con ayuda del ordenador (estéticamente paupérrimos, acartonadas las figuras con movimiento sincopados). «Pokémon» es una mezcla de los anteriores argumentos de estas series (con tópicos que se repiten: ideales competitivos, artes marciales -aquí: entrenador pokémon-, estadios deportivos, etcétera) con los más recientes artilugios de bolsillo «made in Japan», como el sensible «Tamagochi» que hay que cuidar escrupulosamente para que no se muera. Esta afición por los seres «raros» es el sello de la factoría nipona. Y quizá sea la única cosa destacable en positivo, ya que implica el acercamiento del niño hacia personajes distintos a él, a menudo deformes. Que en el ámbito relacional se puede extrapolar a la aceptación por el niño del hecho diferencial. Lo cual supone tolerancia con otras culturas y cariño hacia otras etnias. La violencia está omnipresente en «Pokémon», con algunas ráfagas de ternura nada desdeñables (encarnada fundamentalmente en personal sanitario, por abnegadas enfermeras). La competitividad también es el motor que mueve a los personales.

A nivel pedagógico, esta primera entrega de «Pokémon» deja mucho que desear (esperemos ver las que siguen, aunque sin mucha esperanza de que ofrezcan valores pedagógicos positivos). Aparece la figura de una madre sobreprotectora, prácticamente de la educación anti-autoritaria, quizá excesivamente condescendiente con su retoño, que como ha de ser «futuro entrenador "pokémon"», la madre le permite ver los prolegómenos de las oposiciones para alcanzar este codiciado puesto. Textualmente le dice, antes de cerrar la puerta de la habitación del hijo: «Acuéstate cuando hayas acabado de verlos». Con lo cual, viene a decir «no me importa la hora en que te acuestes» (primer error materno) y el hecho de dejarle consumir TV en su aparato del dormitorio (segundo error materno: ningún niño debería tener TV propia en su habitación, y consumirla en solitario).

Toda la trama es enervante, sumamente excitante, y las seis de la tarde no creo que sea la hora más apropiada para consumir este producto (a las alteraciones de la cena y del sueño nocturno me remito).

Con todo, hay que destacar la prudente advertencia que aparece al principio de la emisión: «Ver la televisión con gente mayor es mucho mejor», ¡mis mejores aplausos a esta feliz iniciativa! (que ojalá precediera a todos los espacios en horario familiar), porque no olvidemos que uno de cada dos españolitos... ven la televisión en solitario.

Dr. Paulino CASTELLS
Psiquiatra infantil

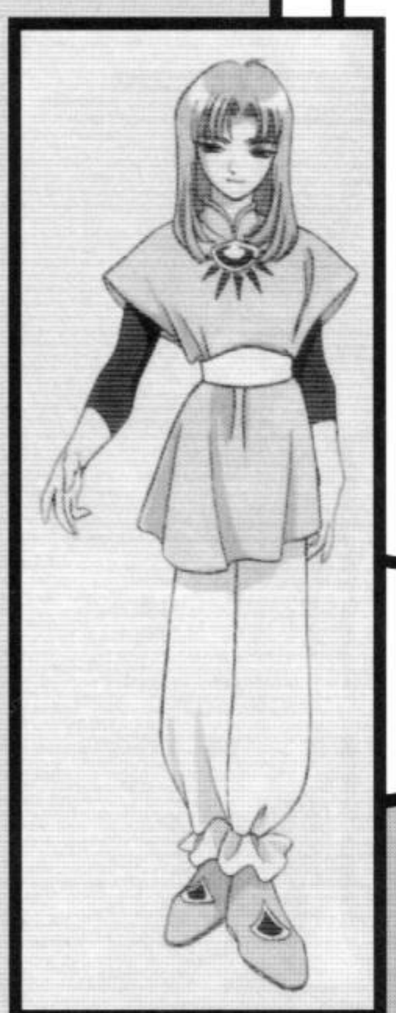
JAPÓN

Volvamos al tema **Pokemon**, si es que lo hemos dejado alguna vez. **Nintendo-Japón** ha anunciado que están preparando la tercera película de Pikachu y sus amiguitos, que se titulará **Emperor in the Crystal Tower**, se dice que será en 3D y estará en los cines japoneses en verano.

© 2000 Global A Entertaiment,Inc, Hiromi, Hiroyuki Utatane

©Izumi Todo, television Asahi, Toei Animation

Se ha hablado mucho sobre la desaparición de los humanos de nuestro planeta, que si los robots tomarán el mando... Este nuevo anime, titulado **Mashrambor**, trata justamente de eso, cómo 300 años después de la desaparición de los humanos de la Tierra. Este tipo de androides se llaman matrxer, y están hechos **a partir de DNA humano**, y sus diablos son... humanos. Eso sí, existe una chica humana llamada Yakumo que ha permanecido congelada durante 300 años y despierta con el panorama. **Mashra** es un matrxer que se interesa por ella y decide acompañarla en su viaje. Esta nueva serie de la Toei cuenta con diseños de Yukiko Kamimura y dirige Tetsuo Imasawa.



Oja najo Doremi es el nuevo titulo de un anime curioso, protagonizado por **tres chicas** llamadas Doremi, Hazuki y Aiko, ambientado en un mundo mágico. En el país de la magia, los bebés nacen, cosa curiosa, a partir de las flores del jardín de la reina. Quien presencie el nacimiento de un bebé, debe ocuparse de él, como si fuera su madre. Y como las tres lo presencian, pues eso, eso sí, supervisadas por la... jardinera. Tiene su lógica, ¿no? Tiene pinta de ser, por lo menos, original.

©ABC Toei Animation

©Iwata, Naomi, Milky Cortoon, Television Asahi

Desde que, por decirlo de algún modo, a **Koji Morimoto** le dio por hacer mini animes de cinco minutos, parece que se han puesto de moda; **Gregory Horror Show** es uno íntegramente realizado en **3D** protagonizado por un anciano ratón que tiene un hotel llamado Gregory House donde aparecen espíritus y donde, si no te llevas bien con el dueño, lo puedes pasar muy mal...

Situémonos: **eres una rana**. Partiendo de esa base, y sabiendo que si quieres volver a ser humano sólo tienes un año para revertir el hechizo, tu misión es primero acostumbrarte a ser un batracio y después indagar en tu pasado. Ésa es la base de **Kaeru no ehon- Nakushita Kioku o Motomete** -El libro de rana- buscando la memoria perdida, un videojuego para **Playstation** bajo la categoría de Fantasía creativa RPG y que cuenta con **Akemi Takada en el diseño de personajes**. No me diréis que el planteamiento no es original...

© 1999 Victor Interactive Software, Infinity

Mamotte shugotsukiten, la historia de una preciosa angelita en rodaje que acaba en el mundo de los humanos enamorada de un joven japonés tuvo un éxito moderado, así que ahora tiene **una continuación en forma de OVA**, para junio, pero los productores intentan mantener la nueva trama en secreto... Bueno, no creo que sea excesivamente complicada...

© Minene Sakurano, Enix, Toei Animation

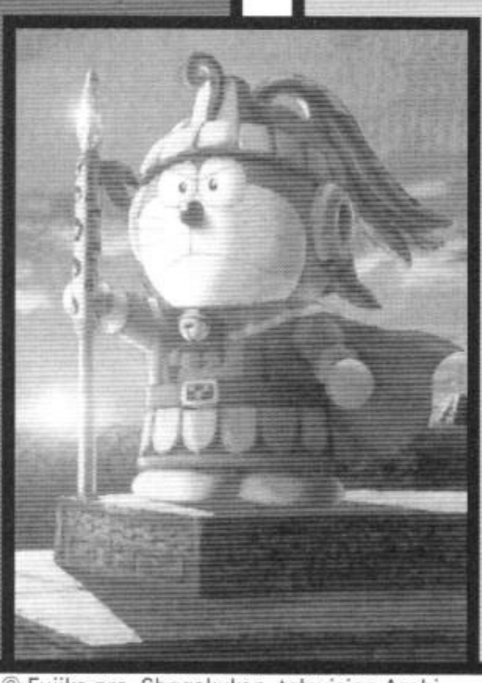
Podría decirse que **Miami Guns** es la nueva versión de *¡Estás arrestado!*, a saber, la historia de **dos chicas policías** que trabajan juntas pero tienen ciertas diferencias de caracteres... En fin, los otakus japoneses pronto tendrán esta historia en sus pantallas después de la exitosa publicación en la revista **Shonen Magazine** del manga de Takeaki Momose.

© Takeaki Momose, Kodansha, Toei, Group Duck, MBS

Si os **gustan los gatos**, os encantaría ver este nuevo anime que desde hace poco está en las pantallas japonesas. **Nyago** es un gato que vive en Cat Town, pero no es como sus vecinos, no le gusta subirse a los árboles pero en cambio **le encanta leer**. Lo que nadie sabe es que en realidad él es **Nyanda Kamen, un enmascarado** vestido con capa, botas y máscara y con la capacidad de volar... Tan sólo un pajarito llamado Pidori sabe su secreto. Por cierto, la historia es de Sunrise, así que la calidad se da por supuesta... o no.

© Takashi Yanase, Sunrise, Nagoya television

Los clásicos como **Doraemon** no desaparecen. Ahí donde lo veis, este gato cósmico azul y amante de la repostería sigue dando guerra, en esta ocasión con una **nueva película** formada por tres "capítulos" titulada **Doraemon-Nobita no taiyo wo densetsu**. En el primero Nobita y sus amigos viajan en el tiempo y acaban conociendo a un rey clavadito a Nobita. A pesar de sus caracteres opuestos, los dos se hacen grandes amigos. De las otras dos historias no se sabe nada... Dirige Tsutimu Shibayama y el guión es de Nobuaki Kishima.



© Fujiko pro. Shogakukan, television Asahi

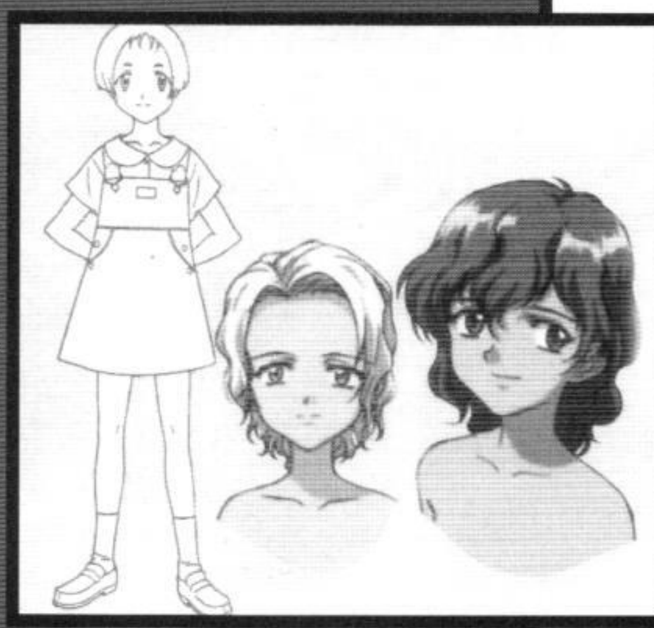
Apesar de que la portada de **Shin-chan** no despertó pasiones, precisamente, en Japón es todo un fenómeno. Está a punto de estrenarse su nueva película, titulada **Crayon Shin-chan Arashi wo yobu jungle**, la jungla que provoca tormentas, una historia en la que la sufrida familia va de viaje para conmemorar una película y un grupo de monos secuestra a los adultos. Entonces Shin-chan decide ir a rescatarles. Sólo se puede decir una cosa: **pobrecitos monos**.

© Masato Soda, Shogakukan, Sunrise

En Japón hay mangas de todos los tipos, y si no que se lo digan a **Megumi no Daigo**, un joven bombero algo despistado que logra madurar personal y profesionalmente tras vivir experiencias muy duras en su trabajo. El manga, publicado en al revista **Shonen Sunday**, llegó a los 20 tomos y por lo vistos es muy popular, así que en conmemoración han decidido ponerse de acuerdo con Sunrise y atreverse con una película de 40 minutos recogiendo las mejores historias.

© Yoshito Usui, Futabasha, Shinei, Television Asahi

Kita e es la nueva incursión de la nueva consola **Dreamcast** en el anime. Se trata de un juego para esta consola pero que pasa a anime como video clip. Serán 30 minutos de historia con cuatro chicas que viven en Hokkaido, un lugar muy bello y en plena naturaleza.



© 1999, RED, HUDSON SOFT

Ya os hablamos el mes pasado de la nueva OVA del **estudio Gainax**, titulada **Furi kuri.** Tras Karekano se atreven con estos seis capítulos narrando la historia de Naota, un chico de 12 años que suele jugar con dos chicas mayores que él. Cierto, no se puede decir que se sepa mucho del argumento, pero **Hideaki Anno no es el director**, sino Kazuya Tsurumaki, y como ya dijimos, los diseños sí son de Yoshiyuki Sadamoto...

© 1999, GAINAX, KGI

USA

Como cada año por estas fechas, es el momento de planificarse las vacaciones para ver si coinciden con alguna de las importantes convenciones en Estados Unidos, por ejemplo, y lo cierto es que este año 2000 hay donde escoger. Los asistentes a Animazment -del 10 al 12 de marzo, o sea, ya mismo-, podrán disfrutar de **Yu Watase** en persona, todo un logro para una convención que, en principio, no es de las más populares. Otakon, una de las más veteranas y de mayor solera, este año se trae al staff de **Serial Experiments Lain**, con su productor y creador y el diseñador de personajes, Yoshitoshi Abe.

Los fans de **Yukito Kishiro** por el momento se quedan sin reedición de Alita, pero por lo menos pueden ir siguiendo la trayectoria del autor en Estados Unidos. En abril aparecerá su último trabajo, **Aqua Knight**, que como el título indica es algo así como marítimo. Lo cierto es que se trata de un manga ambientado en una especie de mundo con piratas y monstruos marinos varios... para que luego digan que era un autor encasillado. Será una miniserie de 6 números de 32 o 48 páginas cada uno, publicada por Viz Comics. Que lo sepáis.

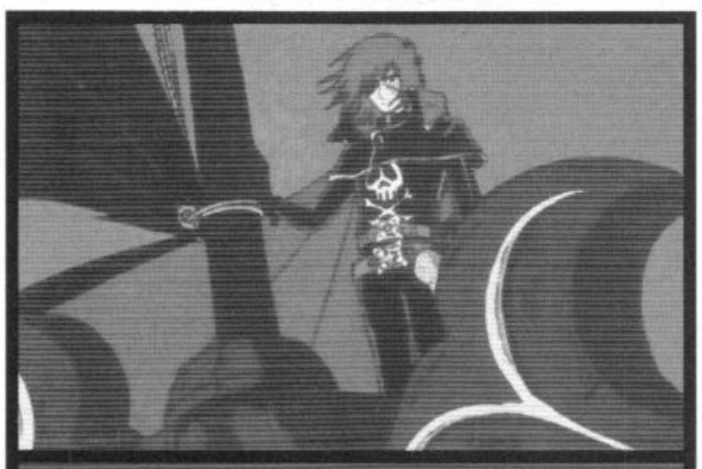
Nuestros vecinos no pueden quejarse de la suerte que tienen. **Fusghigui Yuugi** ha llegado a su fin, los 8 tomos han sido editados como si nada, y ellos tan panchos. Ya han editado el número 13 de X, el último hasta el momento, y se supone que irán publicando siguiendo el ritmo de las autoras. Por lo demás, Tonkam sigue ocn su política de "diversidad" y continúa con Please save my earth número 3, **I"s** número 1 y Cyber Weapon 9, para que veáis.

Katsucon 2000, otra de las pioneras, ha logrado la presencia de **Yoshitaka Amano**, que gracias a su reciente colaboración con Neil Gaiman es aún más popular, y además hay invitados de otros géneros, entre ellos Kondom, creador de un cinta titulada **Bondage Fairies** que todos sus fans ya saben de qué va y para rematarlo la presencia del incomparable Hiroyuki Utatane. Es como para ir ahorrando algo de dinerito...

EUROPA

FRANCIA

Y siguiendo con el manga francés, tenemos el número 9 de **Ruroni Kenshin**, el 5 de la primera serie de Captain Tsubasa, ese gran clásico, el número 19 de **Detective Conan** -`por lo menos en algún país lo aprecian-, el penúltimo de Wish, el número 3, el 5 de Dragon Head, un manga diferente que comentamos en su día y una curiosidad, Devilman, cuya edición es la prueba de que también les va el manga más clásico...



Y si nos fijamos en el manga, pues hay algunas coincidencias, como Dragon Ball GT, Serial Experiments Lain, Cowboy Bebop, etc., y otras cosas interesantes, como Gunbuster, una divertida OVA de Gainax que un día de éstos reseñaremos, eso sí, en Francia la editan subtitutlada, Ulises 31 –qué decir-, Sol Bianca, Cutey Honey, etc. Ahora mismo no es que haya grandes novedades pero lo más curioso es el formato DVD, que han utilizado para **Captain Harlock**. Una buena opción para los más nostálgicos, pero lo que no hemos podido comprobar es en qué idiomas está... eso sí, es zona 2.

Si tenéis curiosidad por tener diferentes versiones de los anime book de **Mononoke Hime**, podéis recurrir a la edición francesa, que ya va por el segundo volumen. Eso sí, al ser coedición la verdad es que no hay mucha diferencia con la nuestra...

nostromo

juegos comics video

carlos cañal 24 41001 sevilla tlf/fax 954 211 818

¡IMPORTAMOS DIRECTAMENTE DESDE JAPON!

nostromo@lv426.net

¡NUEVA TIENDA!

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

SEGUIMOS PROPORCIONANDOTE LOS MEJORES COMICS EN:

imagenes COMICS

C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y A PARTIR DE AHORA, UN NUEVO CONCEPTO DE TIENDA EN:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

LO MÁS VENDIDO

Este mes recuperamos y ampliamos nuestro listado de La lista de la compra. No sólo os comentamos lo más vendido en Japón en... agosto (qué se le va hacer, las revistas editan los listados de un par de meses atrás, cuando tienen los datos), pero también queremos teneros informados de qué animes son los que más gustan a los japoneses... otro dato a tener en cuenta. Todos están extraídos de la revista Animage, de su número 11.

MANGA

1- GEOBREEDERS 5

Increíble pero cierto, la obra de Takehiko Itoh tiene el suficiente tirón para liderar, como mínimo una semana, el exigente ránking de lo más vendido en Japón.

2- BASTARD! 21

Nuestro viejo conocido DS también consigue subir hasta lo má salto cuando por fin su nuevo tomo recopilatorio llega a las estanterías de las librerías. Qué decir de él que aún no se haya comentado...

3- FUTARI ECCHI 8

Es una de esas series que logran subir a lo más alto pero que no tenemos ni idea de qué va porque jamás llega a España. Debe ser buena...

4- X 13

Clamp también es un clásico, y su legión de fans incondicionales no dejan escapar la oportunidad de hacerse con la continuación de las aventuras de los dragones del cielo y de la Tierra...

5- KARESHI KANOJO NO JIJO 8

Desde que Gainax metió mano en el manga de Masami Tsuda éste ha subido como la espuma al igual que sus ventas. Antes era un desconocido pero ahora está entre los cinco más vendido...

6- RURONI KENSHIN 28

No sólo porque es el último tomo de la saga, normalmente las aventuras del samurai pacifista llegan a puestos de consideración.

7- SILENT MOBIUS 11

Qué decir de Asamiya y su ópera prima, ya ha llegado al tomo número 11 con una periodicidad casi inexistente pero ahí sigue, y por lo visto con bastantes fans sueltos.

SOBRE ANIME...

Este curioso ránking está elaborado por series e incluso pueden decirnos cuántos chicos y cuántas chicas son fans de la serie... Qué cosas.

1- MEITANTEI CONAN (DETECTIVE CONAN)

chicos 142/ chicas 171

Por mucha serie shonen que sea, por lo visto Shinichi tiene robado el corazoncito de las jovencitas japonesas, que siguen en masa sus aventuras. Los chicos tampoco se quedan atrás.

2- CARD CAPTOR SAKURA

chicos 153/chicas 124

Al contrario que en el caso anterior, son los chicos los que siguen más la serie de la jovencita magical girl, lo que dice mucho de las calificaciones shojo o shonen...

3- KINDAICHI SHONEN NO JIKEN-BO

chicos 103/chicas 121

En tercer lugar tenemos otra historia de detectives, también protagonizada por adolescente pero sin el problema de la talla de Conan. También más apoyado por las chicas.

LA LISTA DE LA COMPRA

Aa! Megamisma nº 20 (japonés). Kodansha. Por Kosuke Fujishima. ISBN 4-06-314222-1.

Qué podemos decir, a estas alturas la historia aún sigue, con un dibujo de lo más exquisito y bueno... la historia sigue más o menos igual.

MInt na bokura nº 5 (japonés). Shueisha. Por Wataru Yoshizumi. ISBN 4-08-856179-1.

Ya falta muy poco para el sexto y último tomo de esta historia, en la que Noel ya no debe esconderse tanto y puede conquistar a Miyu...

Card Captor Sakura nº 10 (japonés). Kodansha. Por CLAMP. ISBN 4-06-334259-X.

Sakura sigue conquistando los corazoncitos japoneses con sus modelitos y su buen corazón, y a las Clamp aún no se les ha ido de las manos.

F Compo nº 10 (japonés). Shueiha. Por Tsukasa Hojo. ISBN 4-08-878274-7.

El delirante manga del autor de *City Hunter* lleno de equívocos sexuales y mucho desparpajo parece que sigue con buena salud, y que dure...

KONO AO NI WO SHITA

TEMA DEL MES

TANKOUBON DE

por Minami

Para cualquiera que siga más o menos la revista, le resultará evidente que a veces nos inclinamos hacia el shojo. Algunos articulistas más, otros menos, pero normalmente siempre suele haber algo relacionado con el "manga para chicas".

Si hace un par de números ya hablamos de un manga de Nami Akimoto, este mes tenemos otro. No es que nos haya tocado un pack de sus mejores obras, pero la autora nos gusta y creemos que, si nosotros no la publicitamos, no lo hará nadie. Sabemos que no a todos nuestros lectores les gusta este género de manga, pero la verdad es que, hoy en día, a veces es difícil encontrar un shonen decente. Y vayamos al manga.

La protagonista principal de esta historia en un solo acto es una joven japonesa que, decidida a mejorar su francés, dedica el verano a ir a Francia, concretamente a Montpellier, a una especie de residencia de verano donde sólo se habla francés. Ella es Miran, una chica japonesa como tantas, y que ya en su primer día de estancia

conoce al guapo protagonista masculino, Soichi, que se estaba bañando en la fuente –no sabemos si estaba estropeada la ducha ^_^

Ir a Francia era una especie de prueba para la madre de Miran, que tras el divorcio la ignoraba un poco; rompió con su novio y en general llevaba un tiempo un poco fuera de lugar, y uno de sus encuentros con Soichi, que como buen héroe shojo es más inexpresivo que un palo, la pone de los nervios, se pelean, se reconcilian, él está a punto de morir al salvar a una compañera de clase... Lo de siempre, pero al final se declaran sus sentimientos y ella empieza a trabajar para poder volver a Francia el siguiente verano. Hay otra historia incluida en el tomo, la de una chica enamorada de la estrella de baloncesto del colegio, se van con otra y empieza el drama. Resulta que descubre que otra chica está liada con un profesor, se hacen medio amigas, ella encuentra a otro que estaba enamorado de ella desde hacía años, y bueno, una historia no tan ñoña como otras que está bastante bien. Ya sabéis, si os hemos picado la curiosidad con esta autora no es muy difícil de conseguir.

FICHA

AUTORA: NAMI AKIMOTO
EDITORIAL: KODANSHA
ISBN: 4-06-341040-4

AKACHAN TO BOKU

por Laura Santiago

En mi opinión, si hay algo que realmente saben hacer los japoneses es anime diferente. Mientras otros países se conforman en adaptaciones de cómics de superhéroes, cosas horripilantes como *Delfy* o *Esquimales en el Caribe*, al menos en Japón intentan diversificar. Supongo que cosas horribles hay en todas partes, pero al menos en Japón la calidad media de las series suele estar bien.

Y encontramos cosas como *Akachan to boku* –El bebé y yo-. Una bonita historia que poco tiene que ver con guerreros o chicas con poderes, una historia que intenta reflejar, con ciertas licencias, la vida diaria.

Enoki Takuya tiene 11 años y es feliz. Vive con sus padres y su hermanito pequeño, Minoru, y nada podría ir mejor, hasta que su madre muere en un desafortunado accidente de automóvil. Desde ese momento las cosas ya no son igual, no sólo porque su madre no está, sino que su padre pasa cada vez más horas en la oficina para poder sacar adelante la familia y él debe cuidar de Minoru para ayudar a su padre. Enoki descubre que cuidar a un bebé no es tan fácil como parecía...

FICHA

MANGA DE: MARIMO RAGAWA
DISEÑOS: TAKAYUKI GOTOH
ESTUDIO: PIERROT

La historia narra cómo el joven protagonista debe dejar la niñez para poder hacerse cargo no sólo de él mismo sino también de otro ser a su cargo. Enoki debe dejar muchas cosas, entre ellas jugar a fútbol, porque tiene muchas cosas de las que hacerse cargo; las situaciones son muy realistas, como cuando Enoki no quiere que una amiga de la familia "ocupe" el lugar de su madre muerta, las tensiones que Minoru, como bebé que es, crea sin querer, la soledad... desde luego, todo bajo una óptica algo desenfadada que sin embargo no intenta quitarle hierro al asunto.

Un buen anime que, dejando de lado que sea shojo o no, intenta desmarcarse de la ñoñez de ciertos productos similares... Eso sí, disponible en fansub.

REVISTA PARA ADULTOS Y NIÑOS MAYORES
OSCAR'S STUDIO
EL CÓMIC DEL PRÓXIMO MILENIO.
Nº 1 / 295 Ptas.
SOLO
¡LA HISTORIA MÁS INCREÍBLE JAMÁS CONTADA!
DE LOS CREADORES DE
ZONA X
THE MACHINE.
¿TODAVIA NO CONOCES A SOLO?
¿CUANTO TIEMPO PIENSAS ESTAR PERDIENDOTELO?
nº 1,2 y 3, ya a la venta en kioscos y librerías especializadas. Para más información llamar al tel. 610 687 705.

neko file

Por Minami

HA VUELTO...
Y ES PELIGROSO.

Shukyuten, wild no ookami-FW Jin es el rocambolesco título de la nueva obra de Yoichi Takahashi, más conocido como "el de Oliver y Benji". Pues sí, pues sí, el hombre que hizo que el fútbol fuera el deporte rey al menos en el manga ha vuelto y cómo no, nos ofrece –otra vez-, una historia de fútbol. ¿Repetitivo? Naaa...

Para que os hagáis una idea, nuestro amigo se parece bastante a uno de sus mejores personajes, Mark, al menos físicamente, por eso del pelo y el carácter pendenciero. Por lo demás, es una historia nueva... más o menos.

Jin es el protagonista. Desde los seis años es un apasionado del fútbol y de las peleas, no se pierde ni una y se le puede encontrar en medio de cualquiera de las que se enzarzan los niños. Por si fuera poco, es casi Superman, ya que es capaz de driblar a todos sus atacantes en menos de menos de treinta segundos, y por si fuera poco saltar desde el muelle a una barca que pasaba a unos 100 metros con tal de escapar de una paliza. En fin.

Vive en una pequeña isla donde es todo lo feliz que puede ser un chaval de seis años, con su amigo del alma, su hermana de la que se burla constantemente y a la que le suele levantar la falda –obviamente, ellas ni se plantean llevar pantalones-, y en fin, no tiene ningún problema: puede dedicar su tiempo y esfuerzo a jugar a fútbol, que es su pasión. Juega en el equipito local, todo compuesto por chicos mayores, pero con su inimitable arte y poderío logra marcar cuatro goles, quedarse tan pancho y agenciarse todas las miradas asesinas del equipo contrario. Y oh maravilla, por fin Takahashi dibuja un penalti, eso sí, era sin querer.

Jin tiene un hermano menor llamado Ryota que también es un as del fútbol pero que ha dejado el equipo en el que jugaba para estar con su querido hermano mayor. Hasta que un día le dicen que sus padres y su hermano han muerto en un accidente de tráfico. Queda destrozado, hace una especie de amago de suicidio en el mar, lo salva la pelota de su hermano pero lo supera y decide que, en memoria de Ryota, se va a dedicar en cuerpo y alma a jugar al fútbol. Eso sí, cree que lo ha salvado el espíritu de su hermano...

Pasan los años y las cosas siguen un poco igual: Jin sigue peleándose con los mismos chicos con los que se pegaba de pequeño pero ahora

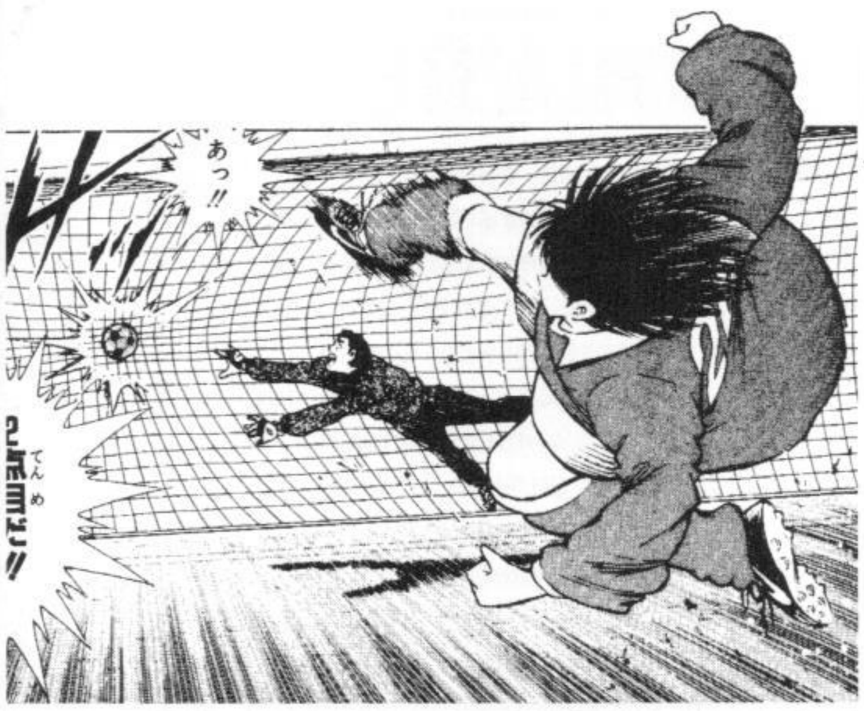
Ie decide más a seguir jugando al fútbol.

No tiene equipo, pero decide enfrentarse al local sólo junto a su amigo del alma. Monta el numerito llorando antes de empezar porque su sueño era estar allí con su hermano, con lo que logra la compasión de todo el campo e incluso de sus contrarios, pero Natsumi se da cuenta que es más falso que un duro de palo y logra lo que quiere: usar el balón de su hermano. En una brillante acción individual Jin logra escaparse de todo el equipo contrario y marcar un gol en tiempo récord en memoria de su familia, claro. Casi sin darse cuenta, Jin les marca el segundo y el chupóptero sigue llevando falda y sigue sufriendo las travesuras de Jin, que insiste en hacer un estudio sobre el color de su ropa interior. Su amigo del alma está triste porque Jin ya tiene su equipo y él queda excluido, ya no estarán siempre juntos, y en esto un amiguito de su hermano pequeño le entrega una carta de Ryota que lo deja hecho polvo pero que con un motivo más elevado: quiere que se unan a su equipo de fútbol. Después de dejarlos a gusto les propone la idea, que por lo visto aceptan por la gloria de Japón. Esto último queda un poco confuso pero bueno...

La chica sigue más o menos colgada del protagonista,

FICHA

AUTOR: YOICHI TAKAHASHI
EDITORIAL: SHUEISHA
ISBN: 4-08-872738-X



ni siquiera parece dignarse a dejar que el resto del equipo toque el balón... como no sea para pasárselo.

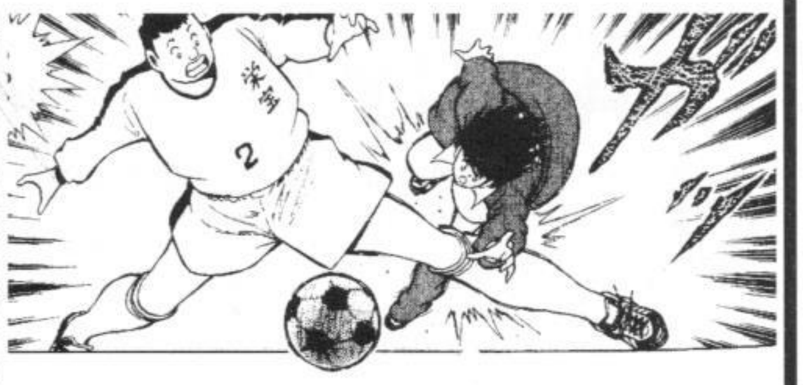
El árbitro se pone de parte del otro equipo, no pita las faltas que le hacen a Jin –todo esto para ayudarle, claro-, dejando a Jin hecho polvo porque no entiende el favoritismo del árbitro y claro, si lo anulan a él su "equipo" no vale nada. Hasta que sus colegas de palizas deciden intervenir y ayudarle, emoción asegurada, y la mitad de los espectadores se unen al equipo de Jin.

Curiosa manera de formar una alineación... Naturalmente, ganan por goleada.

El primer rival es Shingo, también muy buen futbolista, mayor que él y bueno, primero se pelean y luego deciden enfrentarse en el siguiente partido, bueno, lo normal...

Aparte de la absorbente e interesantísima historia, ¿qué más se puede decir de este manga? Después de *Captain Tsubasa y Keepercoach* ya tocaba que Takahashi se dignara a iniciar manga nuevo, y este tiene pinta de ir para largo. Este primer tomo no es más que la presentación de personajes, y si lo lleva bien la historia le da para mucho, ya lo creo. Lo que respecta al apartado gráfico hay que decir que ya no dibuja aquello monstruos del último tomo de *Captain Tsubasa*, al menos están más o menos proporcionados y si bien el estilo sigue siendo el mismo al menos está un poquito mejor, en general está un poco más cuidado.

Y respeto al tema... Yoichi Takahashi está encasillado y por lo visto no le molesta en absoluto. Aparte de obras menores en las que flirteó con otros

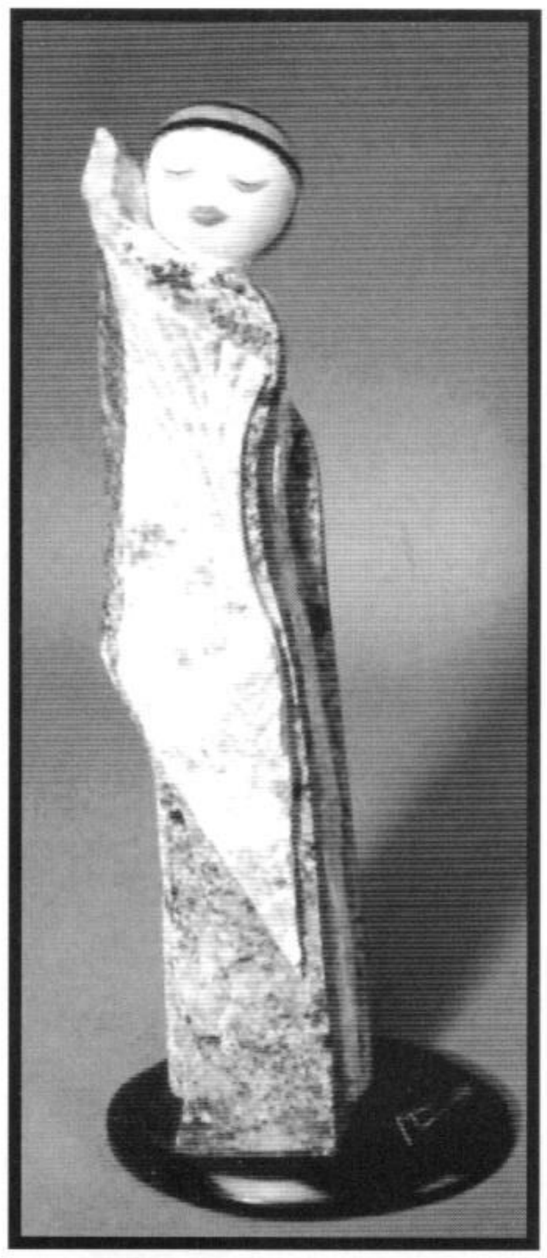


deportes como el boxeo o el béisbol su pasión es el fútbol y por lo visto es lo que le funciona, así que no se preocupa demasiado por elegir otro deporte. El protagonista también es un arquetipo, y sus amigos tres cuartos de lo mismo, pero bueno, si se es fan de Oliver y Benjí qué queréis que os diga, es una especie de versión más moderna. Para quien le guste el fútbol.

Por Annabel Espada

KAGUYA HIME

HABÍA UNA VEZ



Una de las leyendas japonesas más conocidas es ésta, que podría decirse que es una versión de *Pulgarcito* pero en princesa. Si sois fans de *Yaiba* recordaréis a la princesa Kaguya, que venía de la luna, así que seguro que pronto podréis empezar a relacionar...

Había antaño un viejecito llamado *Taketori no okina* –que significa el viejo que recoge bambúes-, que un día que había ido al monte a recoger bambú vio una luz que salía de uno de los tallos. Intrigado, cortó el bambú y dentro de la caña encontró una niñita de unas tres pulgadas. El viejecito se puso muy contento porque creyó que la niña era un presente del dios de la montaña porque no tenía hijos, y él y su mujer se dedicaron en cuerpo y alma a educar a la niña. A partir del momento en que encontró a la niñita, el anciano no paraba de encontrar oro en los bambúes que cogía, con lo que se hizo rico. L aniña comenzó a crecer rápidamente y que a los tres días ya era una jovencita. Era muy hermosa y con su presencia iluminaba todos los rincones de la humilde casita. Un día el viejo presentó a su hija a los habitantes del pueblo y el más sabio le dio el nombre de Nayotaké no Kaguya Hime, que significaba señorita brillante del flexible bambú. La fama de su belleza se extendió rápidamente, y los hombres acudían para pedir su mano, pero el anciano la escondía y pronto sólo quedaron cinco pretendientes que insistieron tanto que el anciano acabó pidiendo a Kaguya Hime que eligiera a uno por esposo. Ella respondió que no se casaría jamás, pero sus pretendientes no se resignaron y al fin la joven decidió que se casaría con aquél que le trajera el presente que le pidiera. Al príncipe Ishitsukuri le pidió que fuera a la India en busca de la taza de Buda, hecha de un material tan translúcido que brillaba como una luciérnaga. Al príncipe Kuramotchi le pidió que fuera al monte Horai para coger la rama del árbol de la raíz de plata y el tallo de oro que daba frutos de piedras preciosas. Al ministro de la derecha de Abé le pidió que atravesara China para traerle un vestido hecho con la piel de la rata de fuego. Al Dainagon de Otomo le encargó que trajera la piedra de cinco colores, que el dragón guarda bajo su pecho. Y a chunagon de Isonokami le ordenó que partiera en busca del koyasugai de la golondrina. Cuando el viejo transmitió los encargos a los cinco pretendientes éstos se sorprendieron muchísimo y marcharon a sus casas dispuestos a olvidar el amor por Kaguya Hime.

Pero no pudieron acallar el amor que les inspiraba la bella joven e intentaron satisfacer el deseo de Kaguya. El príncipe Ishitsuguri sabía que no podría apoderarse de la taza de Buda y que no había dos en el mundo, así que puso en marcha su astucia y dijo al viejo que partía hacia la India. Se escondió en una comarca muy retirada y durante tres años recorrió los templos de las montañas hasta descubrir en un antiguo templo una vieja taza ennegrecida por el humo.

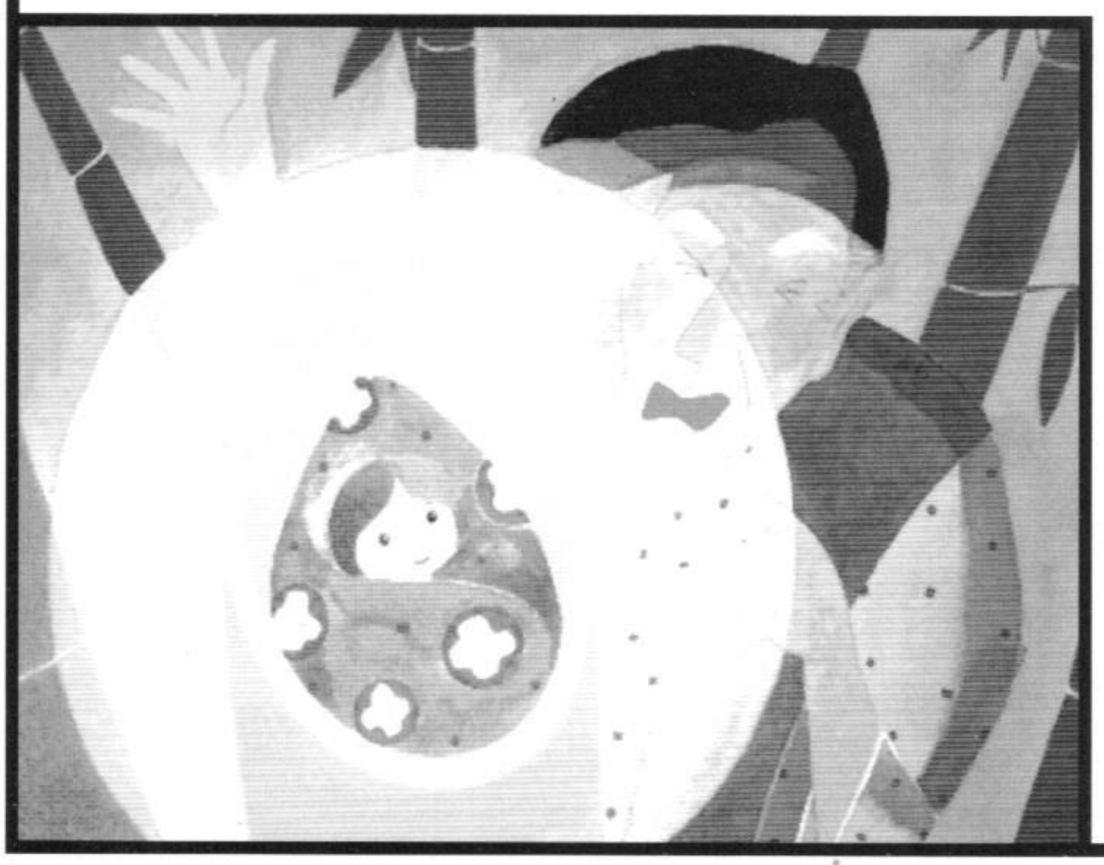
El príncipe guardó la taza en un saco de seda y la colgó de una rama llena de flores. Volvió a su país y fue en busca del viejo. Kaguya Hime tomó la taza, la examinó por todos las lados y dijo:

-Nada en este vaso recuerda el dulce resplandor de la luciérnaga; no puede haber sido encontrado sino en una montaña poco lejana.

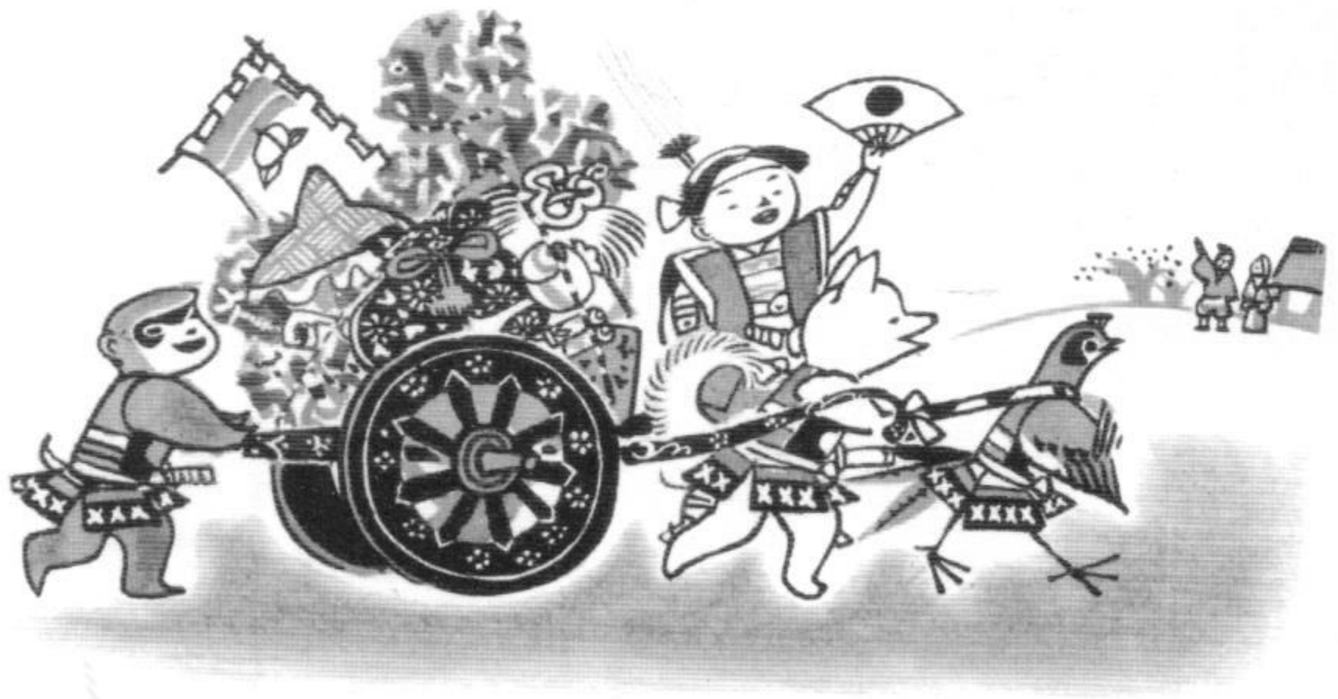
Y devolvió el objeto. El príncipe salió furioso, tiró la taza y partió murmurando:

- La luz ha debido desvanecerse eclipsada por la clara belleza de Kaguya Hime.

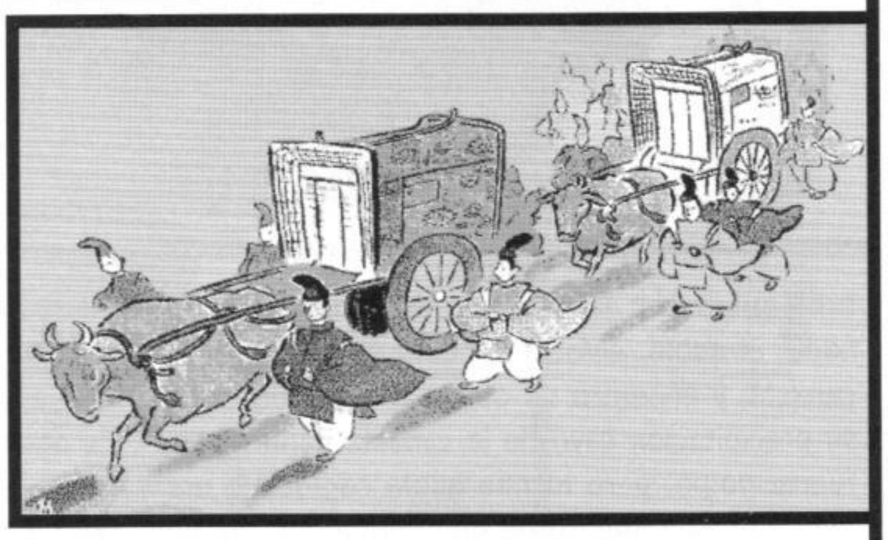
El príncipe Kuramotchi era también astuto. Pidió licencia a su señor por motivos de salud y le anunció a Kaguya Hime que acudiría al monte Horai a por su presente. Fue hasta la costa de Naniwa fingiendo su partida pero al cabo de tres días volvió en secreto y construyó una casa que



rodeó con una triple valla. Habiendo llamado a seis de los mejores orfebres del país, los tomó a su servicio y se encerró con ellos en su nueva casa. Después de trabajar más de mil días crearon un magnífico ramo de gemas, oro y plata. El príncipe fue a visitar al viejo, y como la belleza del objeto rayaba lo maravilloso nadie puso en duda su procedencia. No sólo los padres de Kaguya Hime, sino la propia joven, creyeron que se trataba del legendario ramo, y la joven estaba muy molesta porque pensaba que el pretendiente no volvería jamás. El príncipe empezó a narrar la historia de su largo y peligroso viaje, pero mientras relataba sus aventuras irrumpieron varios hombres vestidos de obreros, ni más ni menos que los orfebres que crearon la joya que venían a reclamar su salario. Así Kaguya Hime se enteró del engaño del príncipe, que huyó avergonzado y se escondió en una montaña.



El ministro era muy rico, así que envió a uno de sus servidores a China y le entregó mucho dinero. El enviado se puso en contacto con el capitán de un mercante chino al que le entregó una fuerte suma de dinero y le encargó la compra de la piel de la rata de fuego, que atraviesa las llamas sin sufrir quemaduras. Un año más tarde el mercader volvió, entregándole la piel de la rata de fuego, pero pidió aún más dinero por ella. Cuando Kaguya Hime la tuvo entre sus manos, la lanzó al fuego, donde se consumió en unos instantes.



El Dainagon de Otomo reunió a sus vasallos y los envió en busca de la piedra de cinco colores, dando toda su fortuna para financiar la expedición. Sus vasallos, creyendo que era una empresa inútil, huyeron con el dinero. El noble creyó que cuando volvieran con la piedra no habría tiempo para los preparativos de boda y encargó construir un palacio magnífico, en el que se encerró esperando a sus vasallos. Un año después decidió informarse y fue a la costa de Naniwa preguntando cuándo había partido el barco que buscaba la gema de cinco colores. El noble decidió buscar él mismo la gema, pero nada más hacerse a la mar el cielo se cubrió de oscuras nubes. Los marineros murmuraban que era culpa de su señor, que quería matar al dragón, y al fin el noble decidió abandonar la empresa.

El Chunagon de Isonokami había oído decir que el koyasugai de la golondrina aparece cuando pone los huevos, pero que debe cogerse en ese momento porque sino desaparece. Cuando llegó la estación en la que las golondrinas ponen sus huevos ordenó la construcción de un andamio sobre el que sus servidores espiaban el momento en el que las golondrinas ponían sus huevos. Todo ese ruido espantó a los pájaros, que huyeron. Un viejo funcionario sugirió que se quitara el andamio y que se espiara a los pájaros, y que cuando fueran a poner un huevo alguien subiera en una canasta para coger el koyasugai. Cuando creyeron que una golondrina iba a poner los huevos, uno de sus hom-

bres subió con la canasta, pero no encontró nada. El noble, enfadado, subió él mismo en la canasta, y encontró un objeto plano y duro. En su precipitación cayó de la canasta dándose un fuerte golpe, pero lo que había cogido no era más que excremento de golondrina. Tal fue su dolor y su angustia que lo condujeron a la tumba.

La fama de Kaguya Hime llegó hasta el emperador, que al enterarse de lo que habían intentado hacer por ella sintió deseos de verla al menos una vez. Envió una orden para que Kaguya Hime fuera a palacio a ocupar un lugar entre las damas de la corte, pero la joven se negó, lo que obligó al emperador a ponerse de acuerdo con el anciano.

Un día, yendo de caza, pasó por "casualidad" ante su cabaña, pero cuando quería aproximarse a Kaguya Hime esta desaparecía, así que le pidió que le dejara contemplarla.

Tres años después Kaguya Hime se quedó ensimismada contemplando largamente la Luna. Cada vez estaba más triste, los servidores se inquietaron y se lo comunicaron a su padre, que le preguntó qué le ocurría: al mirar la Luna se entristecía.

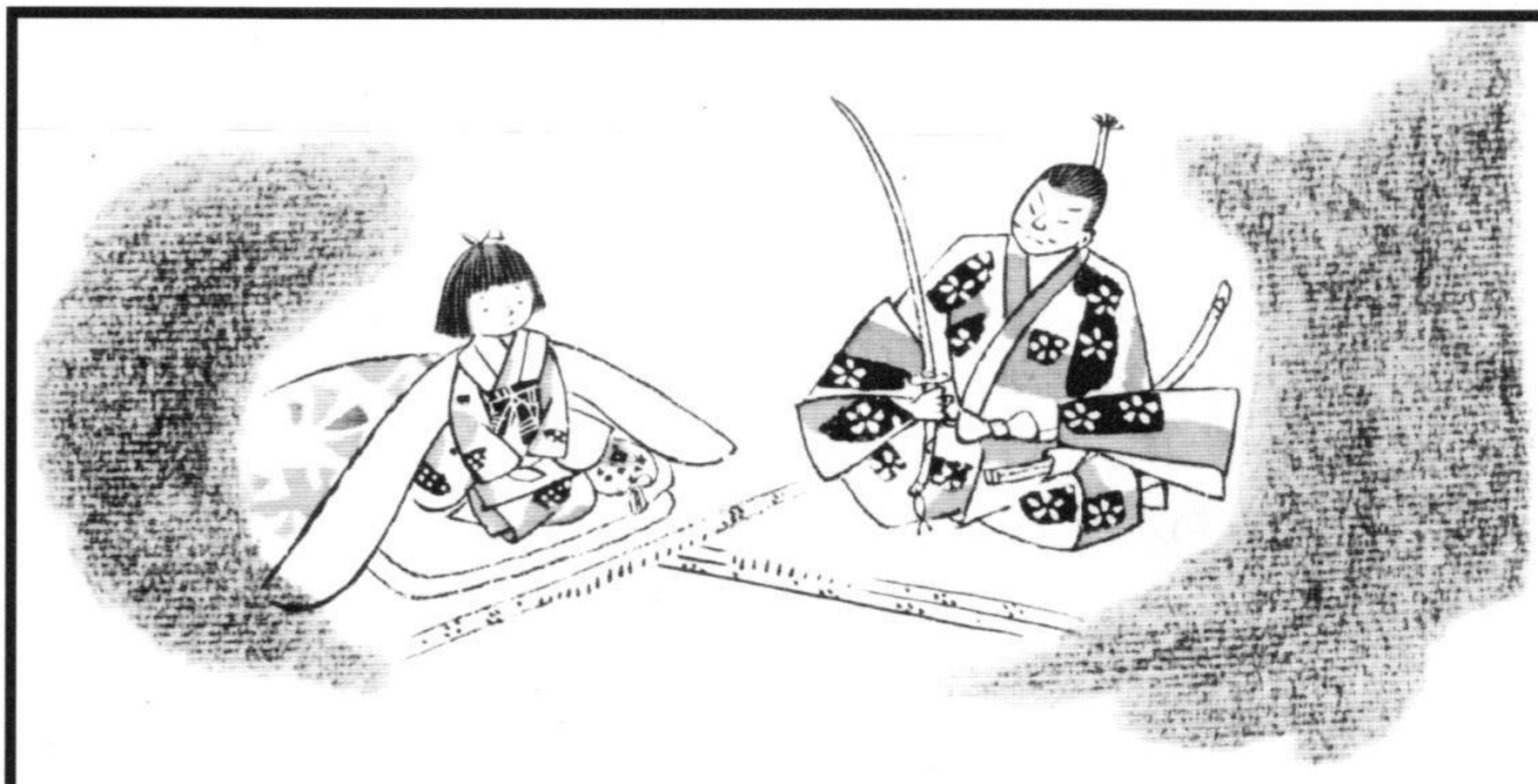
Dos o tres noches antes del 15 de agosto

Kaguya Hime estalló en amargo llanto. Sus padres le suplicaron que les contara lo que le sucedía, e incapaz de guardar silencio por más tiempo les respondió:

Yo no he nacido en este mundo, sino en la capital de la Luna. Un pecado fue la causa de que fuese desterrada y bajé al mundo de los humanos. La noche del 15 de agosto vendrán del país de la Luna para llevarme y me harán volver para siempre. He sabido esto desde el principio de la primavera pasada.

Los ancianos se afligieron mucho con esta confesión, y abrazaron tiernamente a su hija. El emperador, al enterarse, envió un mensajero que volvió con la petición del viejo de echar a los que vendrían a por Kaguya Hime. La tarde del 15 de agosto el emperador envió un ejército con 2000 guerreros para evitar la marcha de la hermosa joven. A medianoche descendieron cientos de hombres celestiales, y las flechas de los samuráis no les afectaban. Las puertas se abrieron, y del cielo bajó un gran carro. El jefe de la comitiva agradeció al viejo que hubiera cuidado tan bien de Kaguya Hime, un presente por su vida virtuosa, pero debía entregarla. El viejo, aun sabiendo que toda resistencia era inútil, intentó retener a su hija, pero ella se desprendió de sus amorosos brazos. Les dejó una carta para que la recordaran y un mensaje para el emperador. Los hombres de la luna le presentaron un vestido de plumas que le haría olvidar todo su pasado en la Tierra, pero antes le hicieron comer el maná, el manjar de la eterna juventud. En cuanto se puso la túnica olvidó las emociones humanas y subiendo al carro volvió al cielo.

El emperador recibió la carta de Kaguya Hime, en la que se despedía de él, y maná, pero el emperador estaba tan triste que no quiso la inmortalidad si ella no estaba a su lado, así que ordenó que llevaran la carta y el maná a la montaña más alta, el monte Fuji, y que los quemaran. Se dice que el humo que se eleva desde entonces del monte Fuji es el humo producido por la carta de Kaguya Hime y por la vasija que contenía el manjar de la eterna juventud.



EVANGELION Nº 5

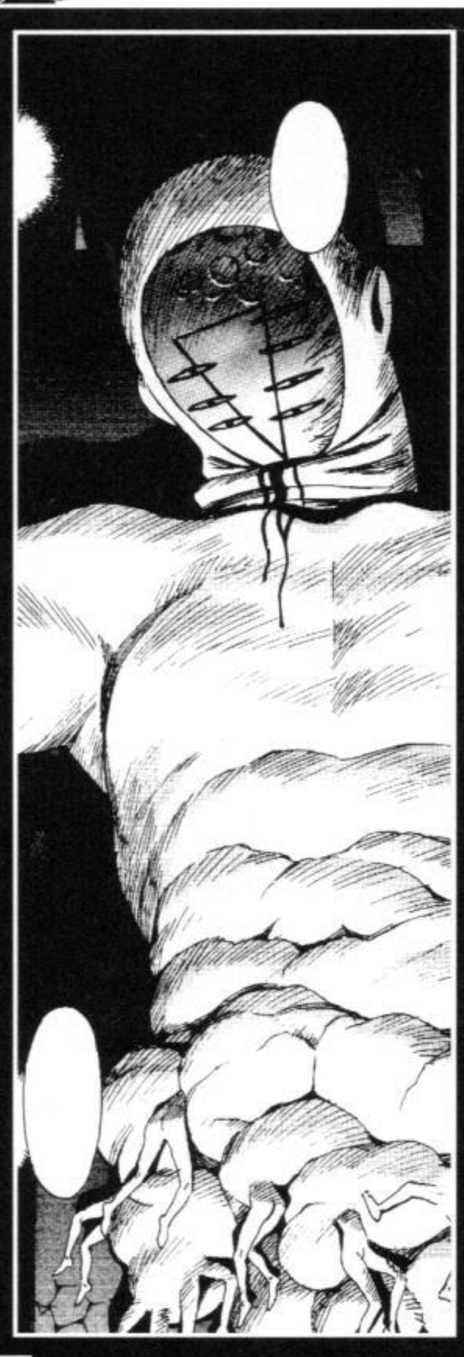
Cuando hablamos de Evangelion, hablamos de un curioso fenómeno entre los otakus. Para algunos, se trata de la serie del siglo, Gainax es el estudio por excelencia y Hideaki Anno es Dios. Para otros, más moderados, se trata de una serie hecha para enganchar al público y que indudablemente lo consigue, y para otros es un producto de lo más patético.

Por suerte o por desgracia este último grupo parece ser el menos numeroso, y por lo tanto hay una nutrida legión de fans de todas las nacionalidades dispuestos a consumir todo tipo de material relacionado con la serie; ahora son algunos menos, pero lo cierto es que la golosina del manga, obra del diseñador de personajes y mangaka a ratos libres Yoshiyuki Sadamoto es una novedad que merece ser reseñada.

No puede decirse que desvelemos mucho acerca de lo que pasará en la serie. Al fin y al cabo, todos más o menos hemos visto la serie y sabemos lo pasará, o lo que creemos que pasa según las múltiples interpretaciones que corren por ahí. Pero lo que sí es cierto es que acaba de salir a la calle el quinto tomo de este estupendo manga, y por lo visto el interés de los japoneses –y del resto del mundo-, sigue existiendo.

El caso de Evangelion es curioso, porque además de tratarse de un manga que tenía desde el principio todas las de ganar, además era muy bueno. Puede parecer una opinión contradictoria, pero en un país como Japón, todo anime de éxito parece que acaba con serie de manga, y en muchos casos no tiene la calidad suficiente para llevar el nombre del anime. En Evangelion se contaba con Sadamoto a los pinceles y lo cierto es que desempeñó muy bien su labor, creando un manga que intentaba desvelar todo los puntos negros que dejó la serie de televisión.

La pega de todo este asunto es que por lo visto se lo han tomado todo con mucha calma y a estas alturas, cuando hace tanto que el boom Eva terminó, sólo van por el décimo tomo y ni siquiera han llegado a la parte más interesante de la serie. Eso sí, después de pensar que el dibujante era un vago nos hemos dado cuenta de que dentro de poco Gainax estrena nueva OVA con diseños de Sadamoto... Lo que nos hace pensar que estaba demasiado ocupado con la nueva serie y su carísimo y exclusivo libro de ilustraciones, Der Mond, para dedicarle mucho tiempo al manga, ya de por sí de



periodicidad irregular.

Y es de agradecer, porque la calidad no ha descendido en absoluto en este último tomo. Sadamoto suele caracterizarse por narrar la historia, centrarla en los personajes, y para un fan de Evangelion no hay nada mejor que ver cómo sus protagonistas favoritos cobran vida en el papel. Por si no acostumbráis a seguir la serie, los personajes de esta versión son algo diferentes a los del anime, así como algunas situaciones. Por ejemplo, Asuka es más atolondrada, si cabe, y podríamos decir que Shinji es algo más despierto que en el anime, no es tan autista e incluso se plantea aprovechar ciertas situaciones, como besar a Asuka o ceder ante su atracción por Rei. Vamos, es mucho más real considerando que se supone que es un chaval de 14 años.

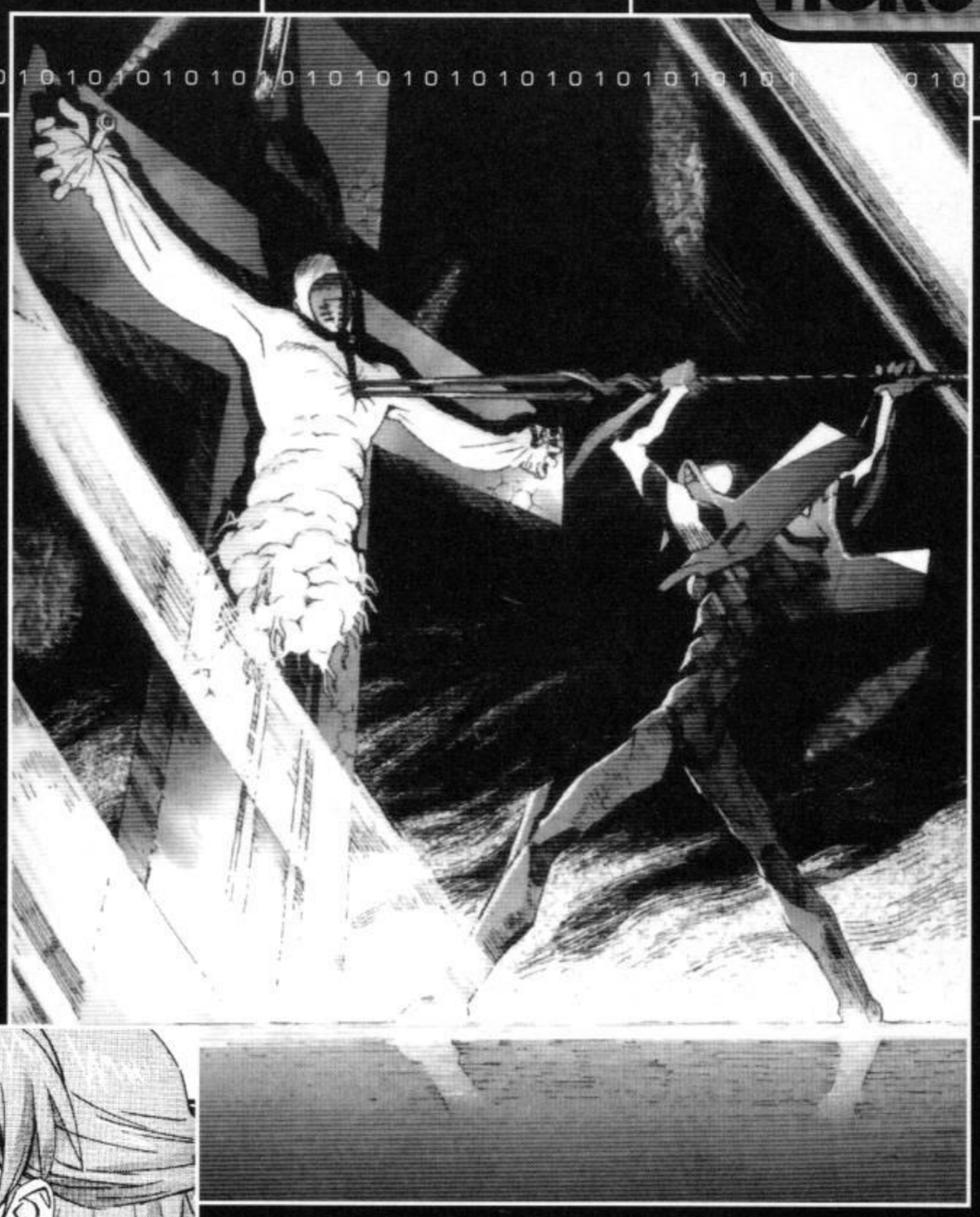
Otra diferencia esœl mayor protagonismo de Hikaru, delegada de clase de los pilotos de Evangelions, un personaje no muy importante pero que en Japón, al igual que Maya, gozaba de bastante popularidad. El primer capítulo comienza con una peligrosa incursión de Kaji en el famoso instituto Marduck, el que presuntamente selecciona a los futuros pilotos de los mechas. Confirma sus sospechas, no se trata de una oscura organización sino de una tapadera, un destartalado edificio donde apenas hay una mesa, un asilla y un teléfono. Cada vez está más cerca de la verdad... Por su parte, Asuka se va a vivir con Shinji, Pen Pen y Misato y decide organizar una fiesta para alegrar a esos muermos, a la que también invita a Kaji y a Hikaru. Eso sí, la excusa es el ascenso de Misato, que tan sólo Kensuke sabe descubrir.

Ante la ausencia de Rei, Shinji decide llevarle los deberes, y queda muy sorprendido cuando ella lo invita a pasar. Queda patente que Rei no sería una buena ama de casa, no sabe ni hervir agua, y cosa curiosa, no parece que la relación entre Shinji y Rei sea tan indiferente

Arriba, una de las protagonistas de la serie, nuestra amiga Lilith. A la izquierda, Rei en pleno ending de la serie... al menos ahora sabemos que tiene un sentido.

como en el anime, podría parecer el inicio de un amor adolescente... si no supiéramos la verdad, claro.

Otra de las diferencias respecto al anime son ciertos cambios de guión, ya que tras la visita a la tumba de su madre y el inesperado encuentro con su padre, Shinji no vuelve a casa para deprimirse sino que la acción salta hacia un apagón en NERV y una



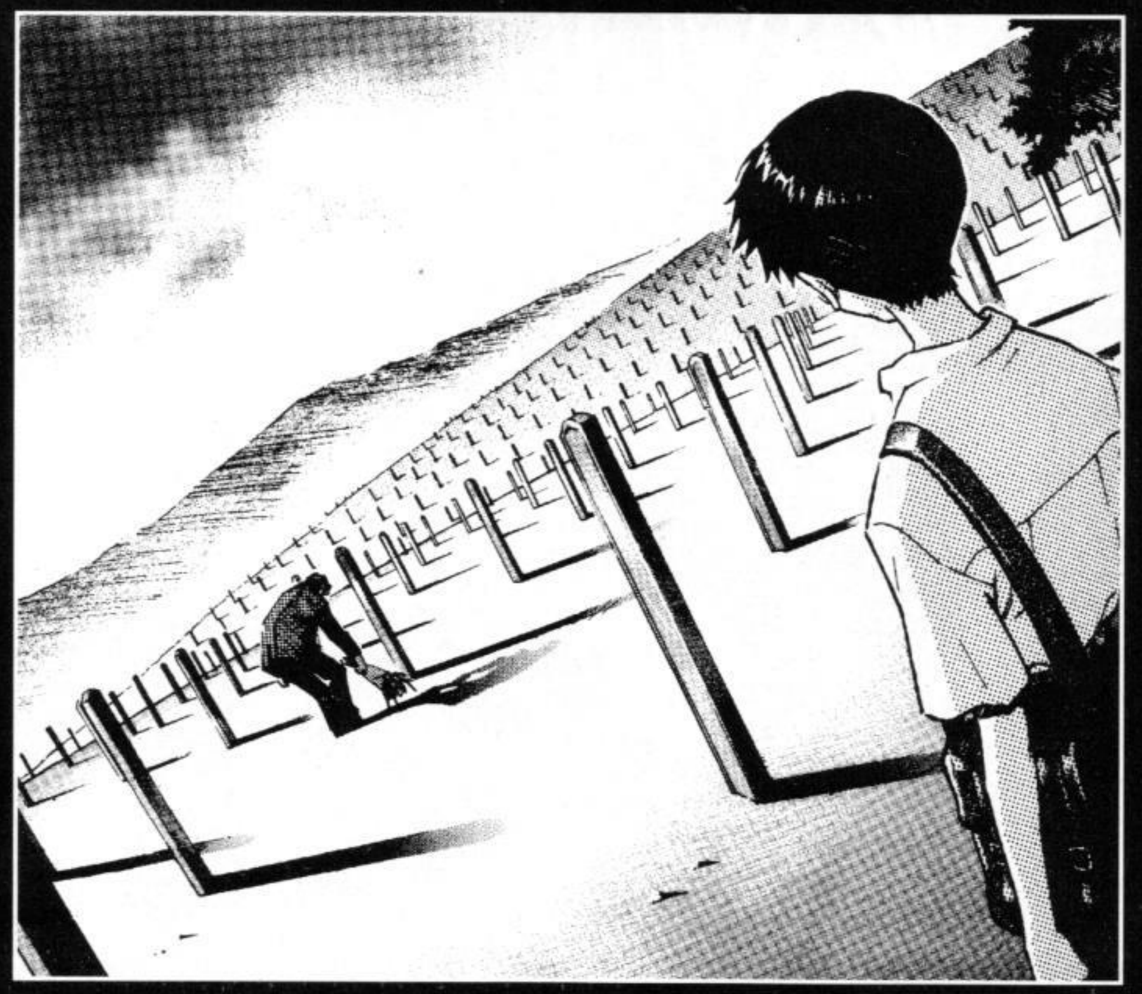
comprometida situación entre Koji y Misato, que son pillados in fraganti en una postura muy curiosa, y una Asuka que, amablemente, deja que Shinji casi la bese. Pero sin duda la traca final es el descubrimiento de Lilith, cuando Kaji intenta entrar en el hangar con el pase de Misato y ésta lo sorprende. Parece que por fin estamos llegando al meollo del asunto y pronto empezaremos a descubrir cuál es la verdadera misión de NERV...

Uno de los detalles más curiosos de todo este tomo es el inicio del segundo capítulos, donde por lo visto Sadamoto intenta explicarnos el origen del curioso ending de la serie, con imágenes de Rei, desnuda, flotando boca abajo. Se trata de un sueño de la joven, que antes de despertar ve cómo su Eva se acerca a ella... La verdad es que tampoco se puede decir que nos explique gran cosa, pero por lo visto no era una imagen que quedara bonita con las versiones del Fly me to the Moon de Sinatra sino que, en principio, quieren que tenga algún significado.

Hay dos buenas noticias: por lo visto el autor no tiene más trabajos en mente y puede dedicarse a acabar el manga -ya sería mala suerte que lo dejara ahí-, y además seguramente pronto lo tendremos en español cortesía de Norma, así que... 🐾

FICHA

AUTOR: YOSHIYUKI SADAMOTO/GAINAX
EDITORIAL: KADOKAWA SHOTEN
ISBN: 4-04-713311-6



N.º 1 EN VENTAS

Rurouni Kenshin

Glénat

Fuera de lo común.

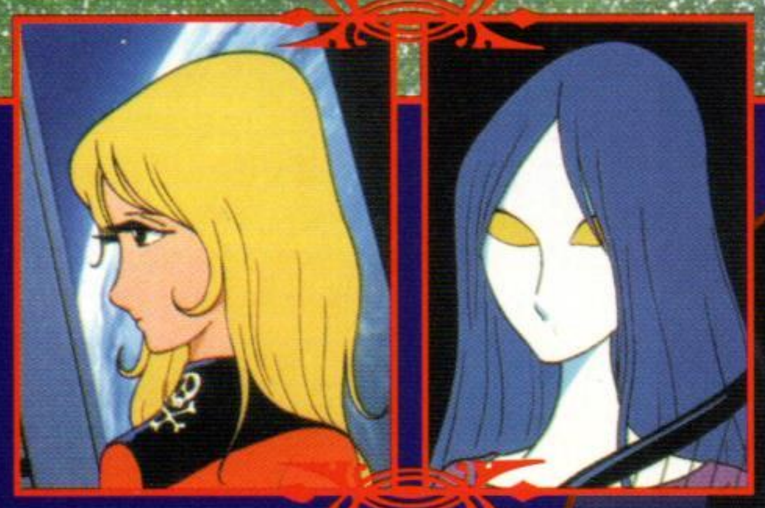
por Avellanés Gil.

El 25 de Enero del pasado año se presentó en el club "Velfare" de Roppongi (Tokyo) el primero de los seis OVA's que relatan las nuevas aventuras de Harlock, inspiradas en el manga de Reiji Matsumoto; *Harlock Saga. Der Ring des Niebelungen*. Esto, sin duda no es noticia, ya que a través de las revistas de información sobre manga ya teníamos conocimiento de este evento. Pero, atención, a nuestros oídos ha llegado la infornación de que Selecta Visión prevé editar, para regocijo de todos los aficionados al manga en general y de este personaje en particular, dicha serie de OVA'S, asi como las de *Queen Emeraldas* (ver *Neko* nº49).

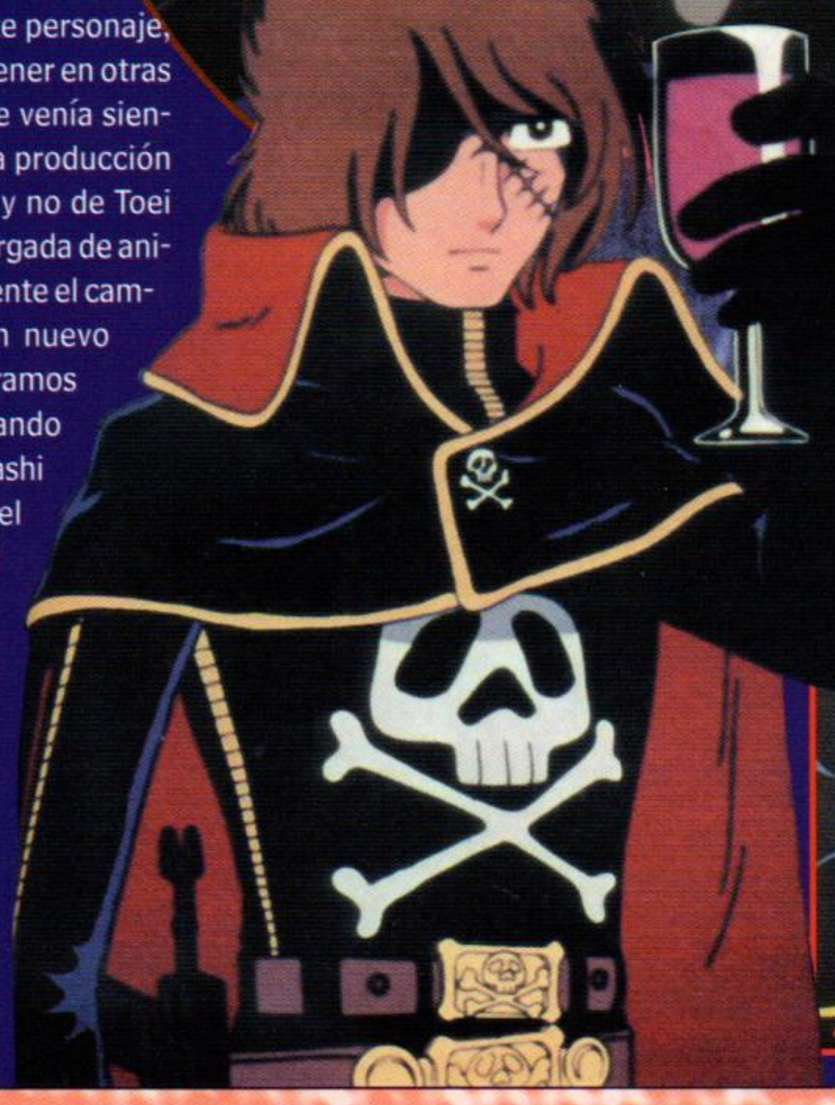
El retorno de un héroe. Harlock Saga

Harlock Saga. Der ring des niebelungen

Tragedia, lucha de titanes, advenimiento del fin del mundo, este bien podría ser el planteamiento de una ópera. En este caso no vamos desencaminados si lo que queremos es hablar de la última creación de sensei Matsumoto, puesto que, basándose en la famosa ópera de Wagner (*Der Ring des Niebelungen*) ha desarrollado una historia en la que los principales personajes de su mundo deberán luchar para salvar la tierra. Por suerte para todos aquellos que no estén familiarizados con la obra de este autor, esta historia no tiene ninguna conexión argumental con el resto de sus obras. En esta, Matsumoto utiliza todo el elenco de sus personales más famosos al servicio de una historia aislada y autoconclusiva. El argumento, al igual que en la ópera de Wagner, gira entorno a una piedra de oro que contiene condensado todo el poder del universo, ya que fue creada al principio de los tiempos. En la particular visión de Matsumoto, todo empieza cuando Tochiro y Emeraldas, durante una patrulla espacial, captan una extraña señal proveniente del planeta Akurushion, donde encontrarán un extraño mensaje en forma holográfica 3D de Mieme tocando un enorme órgano, que les insta a que se dirijan al planeta Rhine. En dicho planeta habitan tres hermosas diosas que se encargan de custodiar el preciado metal. En este planeta se encontrarán también con Mieme que les informará sobre los poderes que posee dicho metal, que ha sido robado, por lo que el futuro de la tierra es incierto. Tochiro y Emeraldas contactan con Harlock, que se hace cargo de Mieme y se compromete a ayudarla en esta nueva cruzada. Mientras, en la tierra el joven Tadashi Daiba recibe la visita de Maetel (protagonista de *Galaxy Express 999*). Esta le prevendrá de la visita de un misterioso hombre



enmascarado, pero Tadashi no hará caso de las advertencias de Maetel y aceptará ayudar a Alberich, que es el nombre del enmascarado, en sus oscuros propósitos. Este es el planteamiento con que da comienzo la serie de seis OVA's de *Harlock Saga*. Actualmente la serie ya ha sido editada en su totalidad en Japón, teniendo una gran acogida entre el público, cosa que no es de extrañar ya que ha sido la última aparición del pirata espacial tras un largo silencio de 17 años, por supuesto estamos refiriéndonos a series dedicadas a este personaje, no a las apariciones que haya podido tener en otras obras del autor. Al contrario de lo que venía siendo habitual en las anteriores series, la producción ha corrido a cargo de Motion Bandai y no de Toei Animation que hasta ahora era la encargada de animar las aventuras de *Harlock*. Obviamente el cambio de productora ha significado un nuevo equipo de producción; así nos encontramos a Norio Takeuchi como director, ocupando el lugar de Rin Taro y a Hideyuki Motohashi en el lugar de Kazuo Komatsubara en el diseño de personajes. La aportación del primero ha reportado un estilo más cinematográfico que las anteriores entregas de las series, dándole así un toque más actual acorde con el año de producción y el uso de nuevas técnicas. En cuánto al diseño de personajes decir que se alejan un poco del estilo de Matsumoto sin por ello perder las características y personalidad propias de cada uno de los personajes, la diferencia más notable es en el protagonista que aquí aparece más real, no con su figura hiper-estilizada habitual. Al tratarse de una producción moderna, las nuevas técnicas de animación han propiciado un resultado más impactante y detallista o la inclusión de técnicas de generación por ordenador en 3D de las naves, planetas y movimientos de cámara. Realmente uno de los platos fuertes de esta nueva entrega son las batallas estelares entre majestuosas y modernas naves, aderezadas con una banda sonora épica. A propósito de la banda sonora, comentamos que sigue la pauta de sus antecesores, trágica y melodramática, acorde con la atmósfera de la historia, o contundente cuando la situación lo requiere, todo ello acentuado más, si cabe, con la inclusión de fragmentos de la ópera de Wagner que da título a los OVA'S, y que fue grabada expresamente para la serie por la filarmónica de Moscú. Exceptuando el ending, cantado por Nozumo Odagi, toda la banda sonora es instrumental y con un marcado estilo clásico. Esperemos que la serie tenga una buena acogida entre el público español y que Selecta incluya los bonus con que se acompañan los OVA's al final de cada episodio, el primero de ellos sencillamente impresionante.



La figura de Harlock no es nueva en nuestro país, dado que algunas televisiones autonómicas emitieron la serie de 1978 a mediados de los años 80, aun así Harlock sigue siendo un misterio para muchos, al contrario de lo que ocurre en países como Francia, Italia, EE.UU. o países suramericanos donde este pirata espacial es una auténtica obra

de culto. Es por ello que creemos conveniente, para que os hagáis una idea de la importancia de este personaje, el analizar las obras precedentes a esta última entrega.

Uchu kaizoku Captain Herlock (el manga)

Los orígenes de *Capitán Harlock* se remontan al año 1953, cuando Reiji Matsumoto dibujó, en sus años de instituto, una corta historia titulada *Adventures*, que estaba protagonizada por el capitán Kingston, el que sería prototipo de Harlock. Más tarde es en su manga *Gun Frontier* (manga ambientado en el oeste) donde aparecen por primera vez Harlock y Tochiro. Ya en 1977 publica *Uchu Kaizoku Captain Herlock* (*El pirata espacial capitán Harlock*), historia que nos traslada al año 2977, donde una enorme esfera negra se estrella en el centro deTokyo. Dicha esfera tiene unas inscripciones descifradas brillantemente por el profesor Daiba como "Gloria eterna a las amazonas". Este descubrimiento le costará la vida al profesor Daiba, que será asesinado por una amazona ante su hijo Tadashi, éste al ver la incredulidad de los gobernantes ante el inminente ataque extraterrestre se une al desterrado capitán Harlock en su lucha por la libertad y la justicia. Es aquí cuando empieza la guerra contra las amazonas para proteger a su amada tierra, por ello, el pirata especial y su tripulación se dirigen al triángulo de las Bermudas para averiguar el origen de las amazonas, será ahí donde encontrarán una pirámide que actuaba a modo de faro para guiar la esfera hasta la Tierra. Tras varias batallas logran descubrir la base secreta Amazona en el planeta Venus, donde tendrán un encuentro con la reina de las Amazonas, Raflesia, con la que Harlock se negará a hablar al tratarse de un simple holograma. Gracias a Zol, que era obligado a luchar a favor de las Amazonas, los tripulantes de la Arcadia con-

seguirán una memoria cosmográfica, que contiene la situación exacta de la flota Amazona...

Este será el preludio de una lucha por la libertad de la Tierra en la que el capitán Harlock se enfrentará a un corrupto gobierno terráqueo que niega la existencia de los Amazonas. El dibujo empleado por Matsumoto para este manga, al igual que en la mayoría de sus obras, es simple y claro, de figuras estilizadas y con un nivel de detalle en los diseños mecánicos exquisitos, es por ello que se le considera un maestro en este aspecto. En 1979 el manga se dejaría de publicar dejando tras de sí el favor del público y la crítica, tanto que hoy en día aún se sigue reeditando.

Las series de animacon.

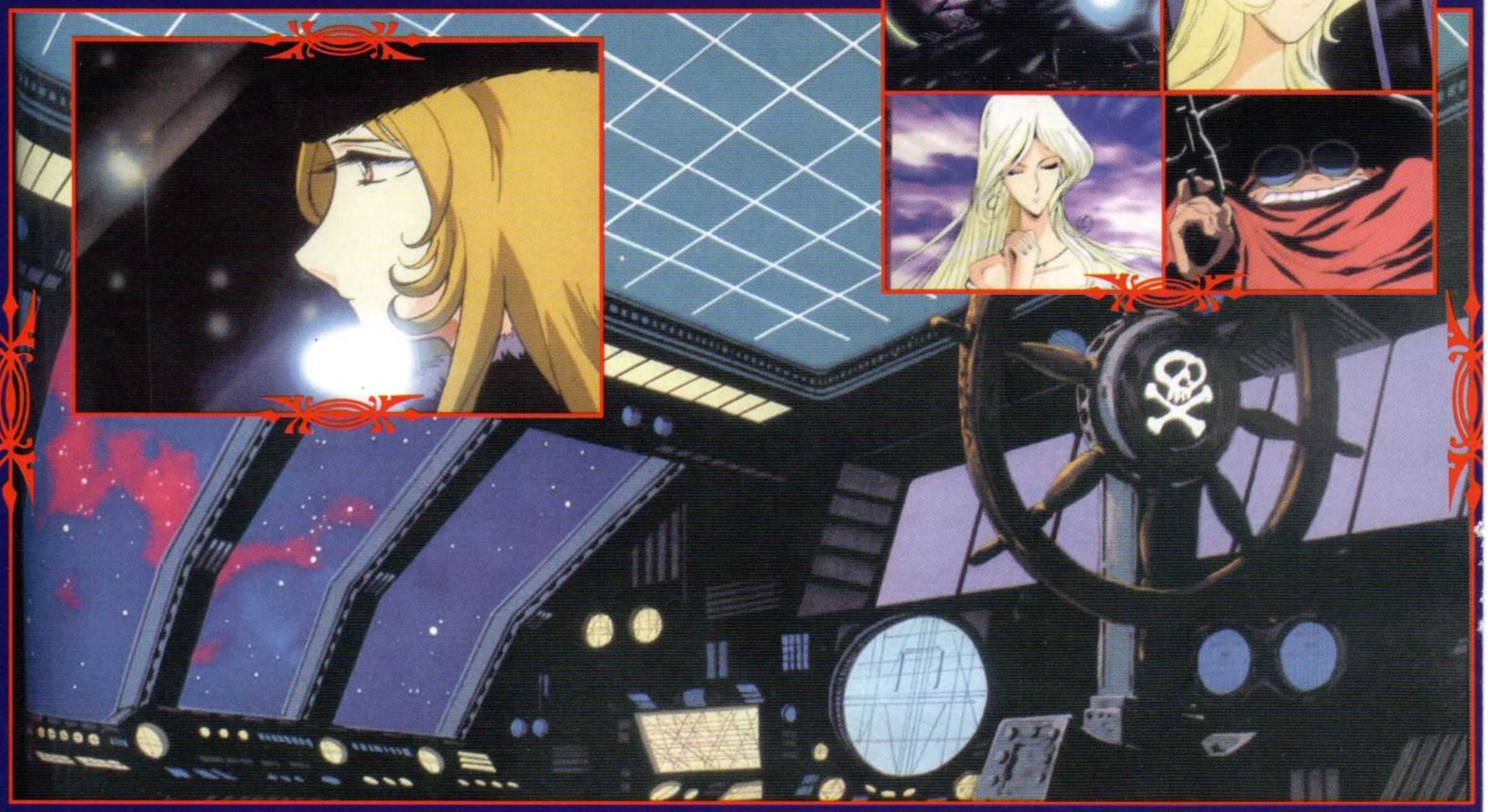
Dado el gran éxito cosechado por el manera, este pronto tuvo su versión televisiva, así el 14 de Marzo de 1978 se emite el primer episodio de *Uchu Kaizoku Captain Herlock*. Como era de esperar, la serie, al igual que el manga, tuvo una gran aceptación entre el público japonés. La serie sigue la misma línea argumental que el manga, aunque en algunos episodios se profundiza más en el pasado de los personajes. Otra diferencia con respecto al manga es la aparición de un nuevo personase, nos referimos a Mayu, la niña de pelo azul por la que Harlock es capaz de arriesgarse a ser capturado al ir a verla el día de su cumpleaños. Esto tiene una explicación, ya que Mayu es la hija de Tochiro y Emereldas, dejada bajo la tutela del pirata espacial a la muerte de su meior amigo.

La serie constaba de 42 episodios realizados por Toei Animation, dirigidos brillantemente por Rin Taro. con el diseno de personaies de Kazuo Komatsubara v la dirección de la animación de Makoto Kikuchi. Si bien en el manga los personales tienen un aspecto ioven, en la animación parecen más adultos y mejor definidos en cuanto a trazo, cosa normal en la animación en general. Los personajes, decorados y naves reflejan perfectamente el ambiente del manga. Gracias a, por una parte, la historia, y por otra, a la adaptación del dibujo en la serie, imprimiendo un aire nostálgico y romántico, fiel al que el autor crea en sus obras, la serie se convirtió rápidamente en un clásico, obra de culto.

Esta no fue la única incursión televisiva de capitán Harlock, dado que en 1982 la Toei produciría una nueva serie de 22 episodios que continuaba la historia dejada en *Mi iuventud en la Arcadia*. Desgraciadamente esta serie no ha sido emitida en nuestro país. La serie en cuestión se titula *Waiza Seishun no Arcadia: Mueen Kido SSX* (*Mi juventud en la Arcadia: Camino del infinito SSX*). En esta ocasión el pirata espacial junto a sus fieles compañeros, Tochiro, LaMime v Emeraldas continúan su viaie en busca de la libertad. En una de las etapas de este viaje, Harlock encuentra a Tadashi Monono, el cual acaba de perder a sus padres a manos de los Illumidas, decidiendo por ello unirse al grupo de Harlock para vengarles. En esta serie se produce un terrible acontecimiento, Tochiro muere y la Arcadia es destruida, cosa que explica por qué en la primera serie tiene un aspecto diferente. Estas son las dos únicas series para televisión al dedicadas capitán Harlock hasta el momento.

Las peliculas del Capitán Harlock

La primera de las películas, de 151 min. de duración, fue realizada en 1978 por la Toei, bajo el título de *Uchu Kaizoku Captain Herlock: Arcadia Go no Nazo* (*El pirata espacial capitán Harlock: El misterio de la Arcadia*). Tal como indica su título ésta indaga sobre el misterio que encierra la Arcadia, que no es otro que la conexión entre el ordenador de la nave y su creador, Tochiro. Esta histo-

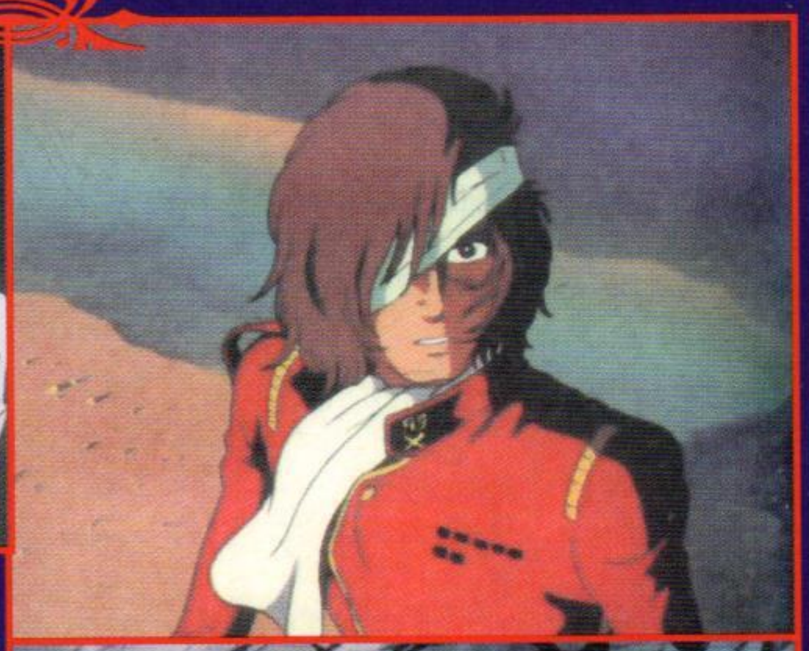


ria está basada en el capítulo nº 31 de la primera serie. Poco más podemos decir sobre este film, ya que al parecer tan solo se estrenó en cine y no fue editado bajo ningún formato en ningún país. Todo un misterio.

Ya en 1982 se estrena *Waga Seishun no Arcadia (Mi juventud en la Arcadia)* auténtica obra maestra de la animación, producida también por la Toei. Este largometraje de 131 min. de duración, emitido por nuestras cadenas autonómicas, parte de una historia original de Reiji Matsumoto, en el que se nos narra el origen y las causas que empujan a Harlock a convertirse en un pirata espacial. En un principio, Harlock, joven capitán de las fuerzas de la Tierra, al regresar a su planeta natal, descubre horrorizado como éste ha caído en manos del imperio extraterrestre de los Illumidas, a lo que reacciona empezando una lucha sin cuartel que le llevará a conocer a Tochiro y perder a su amada Maya, cabecilla de la resistencia. Como resultado de todo ello Harlock, Tochiro y todos aquellos que le acompañen serán desterrados de la Tierra por el gobierno terrestre aliado de los Illumidas. Así Harlock, a bordo de la Arcadia, junto a sus fieles compañeros lucharán por la libertad bajo el símbolo de una bandera pirata.

Esta es a grandes rasgos la trama de *Mi juventud en la Arcadia*. En lo referente a la animación, se nota que éste es un producto cuidado, ya que los personajes están más trabajados que en la serie, la animación es más fluida, las naves, fondos y perspectivas son más realistas y mejor acabadas. A cargo de la dirección estaba Rin Taro y como diseñador de personajes, de nuevo, Kazuo Komatsubara. Hay que decir que el trabajo realizado por este equipo técnico es excelente, en fin, una película de *tempo* lento, que sin duda alguna va acorde con la historia contada, una obra maestra que transmite al espectador el mundo y situaciones que los personajes viven.

Para acabar con el apartado de la animación convendría comentar la música, ya que es otro de los puntos fuertes de las series y las películas. Si excluimos las típicas, no por ello innecesarias, canciones acostumbradas en la animación japonesa, nos encontramos con una BSO que incluye música clásica, cantos piratas o solos de instrumentos que acompañan perfectamente a la historia dándole un toque nostálgico y melancólico o contundente y épico cuando la situación lo requiere. Realmente recomendables.



Toki no wa

Seguramente, si habéis seguido la obra de Matsumoto, os hayáis hecho un lío, o no os encajen del todo las diferentes obras del autor en las que sus personajes se entremezclan una y otra vez, parece como si, en realidad, todas formaran parte de un universo común en el que se sigue una línea argumental. Si bien esto es cierto, ya que en líneas generales la mayoría de los hechos se corresponden unos con otros, hay casos en los que parecen haber incoherencias temporales. Para Matsumoto, esto no supone un problema puesto que él concibe su universo de forma cíclica, en el que no hay ni principio ni fin, donde las acciones de sus personajes tiene reflejos en otras épocas, así que estos son eternos. Más que personajes fisicos, se trataría de los espíritus de los personajes en el sentido kármico del término.

El autor en sus obras hace referencia a estas ideas una y otra vez; así no es de extrañar que sus personajes repitan con frecuencia el término de " Toki no wa" que en traducción directa vendría a ser "el círculo del tiempo ". En resumidas cuentas, dos ideas que nos ayudan a comprender el universo que el autor nos plantea de una forma completa y coherente.

Espero que con este artículo haya quedado claro la enorme importancia de *Harlock* dentro de la animación y la historieta japonesa, el por qué muchos la consideran una obra de culto. Prueba de ello es la gran cantidad de merchandising dedicado a este personaje, aún localizable en algunas librerías especializadas de España, pudiendo encontrar desde muñecos a libros. En definitiva, una obra obligada para todo aquel otaku que guste de la animación y el manga con letras mayúsculas, que de momento podrá saborear la última entrega dedicada a este pirata espacial. Por cierto, no estaría mal que alguna editorial se atreviera por fin a editar este clásico del manga.

Puntos de venta de los vídeos

DYNAMIC SK ESPAÑA

Ender Merchandising
Dr. Collado Piña, 25 - Albacete
Librería Ateneo
Portugal 36 - Alicante
Comix City
Pascual Perez, 36 - Torrevieja
Rivendel Cómics
Alpujarra, 20 - Elche
Comics Center
Navarro Rodrigo, 1 - Almeria
Norma Cómics
Noredduna, 7 - Palma de Mallorca
Norma Cómics
Fco. Martí Mora, 14 - Palma de Mallorca
Antifaz
Gran de Gracia, 205 - Barcelona
Chunichi Cómics
Travessera de les Corts, 283 - Barcelona
Continuará
Via Layetana, 29 - Barcelona
Cosmic
Castillejos, 272 - Barcelona
Freaks
Ali Bei, 10 - Barcelona
Librería Universal
Ronda Sant Antoni, 9 - Barcelona
Newton
Riera Alta, 8 - Barcelona
Tonkam BCN
Villarroel, 107 - Barcelona
Torpedo Cómics
Rossend Nobas, 13 - Barcelona
Video Club Hollywood
Olmo, 12 - Barcelona
Iluro Cómics
Plaza Granollers, 5 - Mataró
Comic Box
del Pedró, 5 - Sta. Coloma de Gramanet
Rol Shop
Pje San Miguel, 4 - Mollet del Vallés
Lorien II CB (Arte 9)
San Julian, 5 - Burgos
El Capricho
Antonio Mendoza, 1, bajo - Santander
Nemesis
Gran via, 9 - Santander
Casero Osorio
Paloma, 3, centro comercial - Ciudad Real
Ala Delta
Antonio Barroso Castillo, 6 - Córdoba
Librería Cimmeria
El Salvador, 5, bajo - Elche
Norma Cómics
Emili Grahit, 67 - Girona
Dune Cómics
Cristo de Medinacelli, 7 - Granada
Norma Granada
Centro comercial Neptuno L-78 - Granada
Armageddon Cómics
Plaza Estudios, 9, bajos - San Sebastián
Propa Cómics
Zabaleta, 33 - San Sebastián
Game Over Juegos
Ruiz de Alda, 26, local 10 - Las Palmas
Atlantica
Pº Soledad Torres Acosta, 2 - Madrid
Capital Cómics
Cruz, 37 - Madrid
Alcalá Cómics
Avda. Guadalajara, 9 - Alcalá de Henares
Gang Cómic
Casapalma, 3 - Málaga
Historietas
Tinader 6, bajos - Murcia
Capricho Cómic
Antonio Mendoza, 1, bajo - Pamplona
Norma Pamplona
Ancho el fuerte, 31, bajo - Pamplona
Norma Vigo
Gonda de Don Bosco, 22 - Vigo
Comics Drako
Pº Carmelitas, 53-55 - Salamanca
Mangaline
Pr. Leal Castaño, T1, local 5 - Sevilla
Norma Cambrils
Pbla Jaume, I 27 - Cambrils
Futurama
Quillén de Castro, 53 - Valencia
Librería Imágenes
Pelayo, 18 - Valencia
Librería Futuro
San Vicente de Paul, 9 - Zaragoza
Librería Saga
Sta. Teresa de Jesus, 28, bajo - Zaragoza
Librería Taj Mahal
Juan Pablo Bonet, 20 - Zaragoza
y en las tiendas FNAC

UTENA

Del director de
Sailor Moon
¡¡Llega la revolución al mundo del manga!!

Utena es una muchacha que siempre ha estado influenciada por un príncipe que la consoló de pequeña. Intentando defender el honor de una amiga se verá involucrada en un duelo, lo que la arrastrará a una espiral imparable de acontecimientos en los que la misteriosa Anthy será la piedra angular. Duelos, romances y un sinfín de aventuras en la mejor serie del momento: Utena, la chica revolucionaria.

© 1998 B-Papas - Chiho Saito / Shogakukan - Utena Committee - TV Tokyo. All Rights Reserved. Not for sale.

DYNAMIC SK ESPAÑA

Roser, 36, bajos • 08004 BARCELONA
Tel. 933 295 156 • Fax 934 422 386
e.mail: dynamicsk@retemail.es

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE _____

APELLIDOS _____

DIRECCIÓN _____

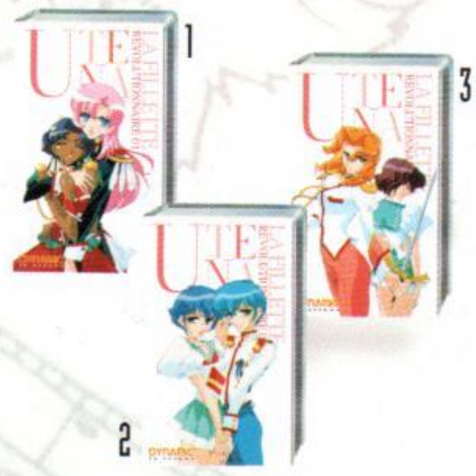
CP _____ CIUDAD _____

PROVINCIA _____ e.mail _____

Puedes pedirla por e.mail

Puedes fotocopiar este cupón y enviarlo

1 ☐
2 ☐
3 ☐



Marca la cinta de UTENA que quieras, envía el cupón a DYNAMIC SK ESPAÑA y recíbela en tu casa contrareembolso de 2.000 pts.
¡gastos de envío incluídos!

Por Laura Santiago

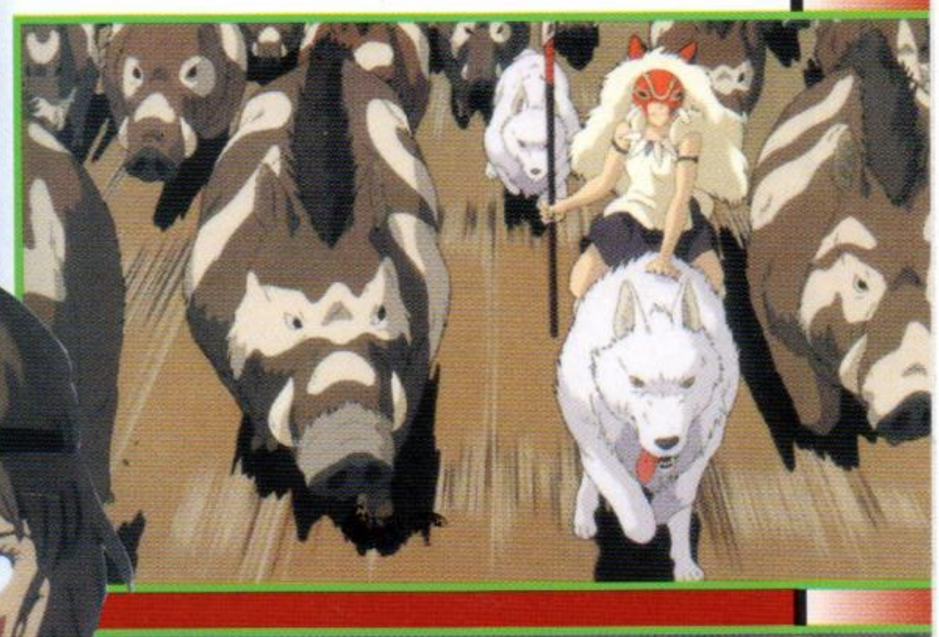
MONONOKE HIME

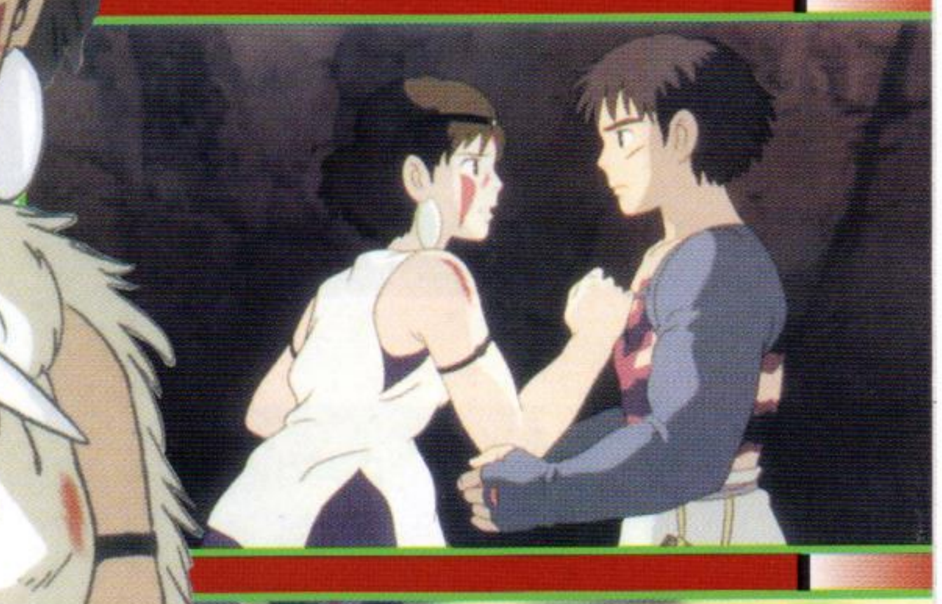
Poco queda ya por decir sobre la penúltima producción del Estudio Ghibli. A estas alturas se ha destripado toda la película, se han hecho especiales, disertaciones, mesas redondas y todo tipo de interpretaciones.

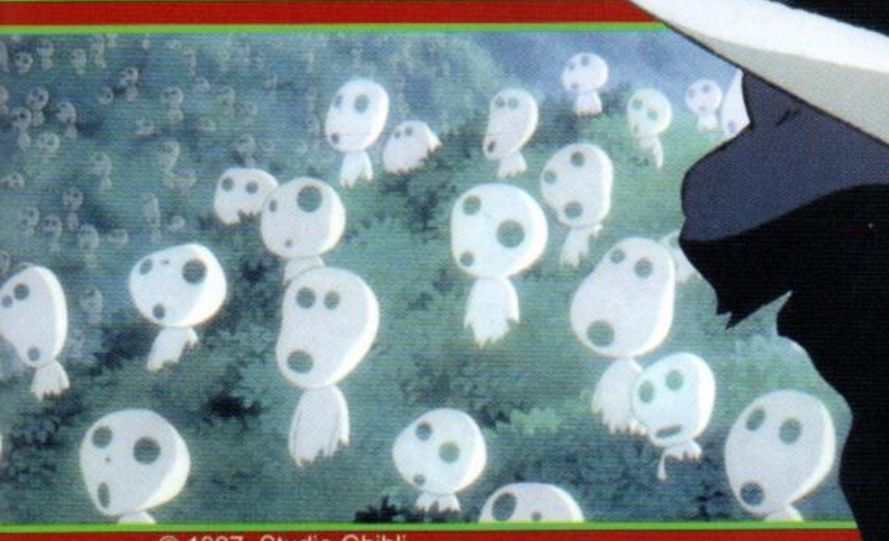
Y por fin, aunque parecía imposible, la película llegará a nuestros cines. Si todo va bien y BuenaVista internacional se porta como debe, la tendremos en nuestras pantallas el próximo mes de abril. Por los comentarios que hemos podido recoger en la red la adaptación americana no estaba nada mal, Neil Gaiman de adaptador le daba un cierto lustre al producto, y dobladores como Claire Danes y Gillian Anderson también eran, a su modo, un reclamo publicitario. La recaudación, modesta para los cánones americanos, claro que también hay que considerar que se trata de un producto que, en principio, no está destinado a las grandes masas... porque es de dibujos animados.

En fin, dejando de lado las recomendaciones norteamericanas sobre la película, otra noticia interesante es la edición del anime book de la película y que, como dato curioso, se trata de una coedición para varios países, Italia, Francia, etc.

Estos cuatro volúmenes se editarán en color, en formato idéntico al japonés y con los míni-





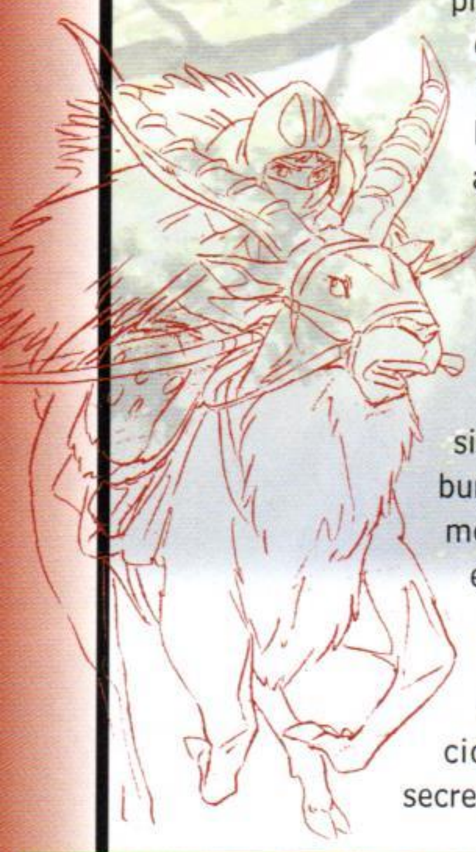


© 1997, Studio Ghibli

mo retoques necesarios para intentar que la edición sea lo más similar a la original.

Ashitaka, un príncipe de los primeros habitantes de Japón, presumiblemente hoy desaparecidos, mata a un Tatarigami, un dios del bosque infectado por su propio odio, y por esa razón es desterrado de su pueblo y se le encomienda la misión de averiguar qué ha ocurrido, tras encontrar en el cuerpo de la bestia una extraña piedra de metal. Ashitaka no tiene mucho tiempo porque su cuerpo ha sido infectado por el moribundo dios, lo que, en cierto modo, le concede poderes especiales.

Su objetivo es una pequeña ciudad gobernada por Eboshi, una ambiciosa mujer que posee el secreto de las armas de fuego y la visión de echar a los dioses de su bosque para que los humanos puedan tomar posesión de él. Ashitaka se encuentra entre las intrigas de esa mujer, su atracción hacia San, la hija humana de Moro, la loba gigantesca, y los tejemanejes de un enviado del emperador que desea conseguir la inmortalidad para su señor...

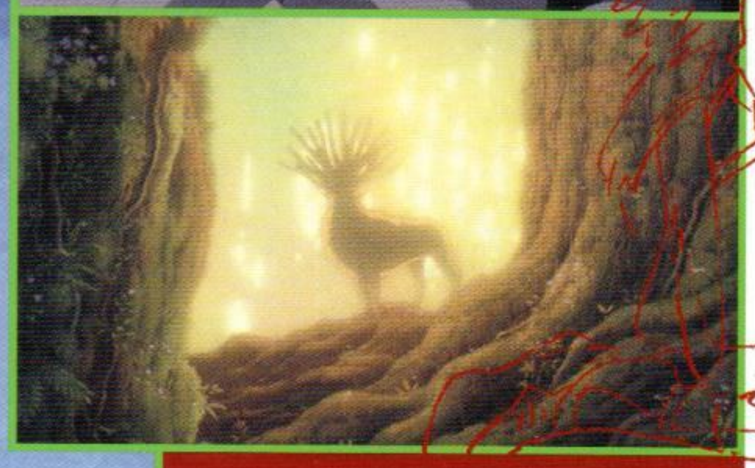


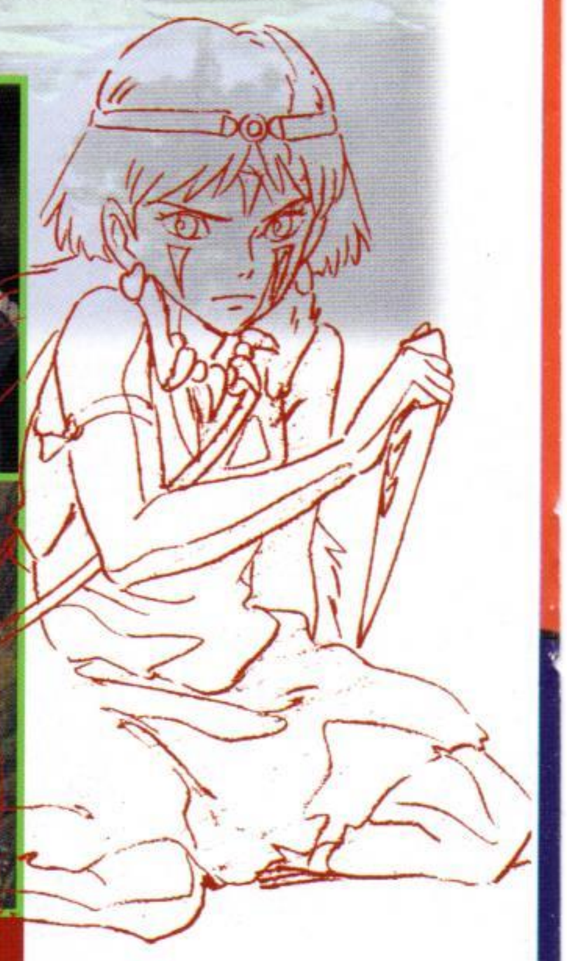
No se trata de una película del estilo de *Totoro* o la brujita Kiki, si bien la calidad sigue siendo Ghibli y los diseños poseen la marca especial de la casa, Miyazaki estaba decidido a hacer una película algo más adulta, con un mensaje que podríamos llamar ecológico acusado y, además, una buena cinta. Para la mayor parte de sus espectadores lo fue: antes de la llegada de *Titanic Mononoke* se mantuvo semanas enteras como la película más vista en Japón y su recaudación superó a clásicos como *ET* o *Star Wars*. Por si fuera poco fue la película que Japón envió a los Oscars, pero allí no tuvo la suerte de estar entre las nominadas...

FICHA

DIRECTOR: HAYAO MIYAZAKI
ESTUDIO: GHIBLI

Se rumorea que cierto directivo de Disney perdió su puesto al contratar los derechos de las cintas de Ghibli sin haber visto *Mononoke*, pensando que todas eran similares a *Totoro*; Disney ha sabido reaccionar bien y ha orientado la cinta a un público más adulto, el que realmente disfrutará de la cinta, y por lo visto las críticas no son malas, así que esperemos que el caso de *Mononoke Hime, la Princesa Mononoke*, no sea aislado y tengamos algún otro estreno en cine de las producciones de este genial director.





Por Minami

EPOTRANS! Mai

Según fuentes bien informadas, parece ser que las editoriales se han dado cuenta de que el shojo tiene su público, y lo que es mejor, es un estupendo señuelo para atraer a nuevos lectores al mundo del manga, que todos sabemos que ha habido muchas deserciones. Pues por lo que nos han contado, aparte de Wataru Yoshizumi y otras autora shojo consagradas como Takeuchi o Clamp, Yuu Watase también está en el punto de mira de algunos editores que parecen bastante interesados en sus trabajos, sobre todo en sus historias cortas. Porque hay que reconocer que *Fushigi Yuugi* puede estar muy bien, pero son 18 tomos y sin la serie de televisión y con el escaso público que seguramente aguantaría hasta el final, posiblemente se hundiría por su propio peso.

Así que le han echado el ojo a las historias cortas, que hay muchas y todas son bastante bonitas. Que sepamos *Epotrans! May* no es una de ellas, pero bueno, para ver si se interesan –o vosotros las pedís-, hemos decidido ir hablándoos de este tipo de mangas que no es que sean muy complicados de conseguir y que, quién sabe, dentro de poco pueden estar en nuestras tiendas especializadas... traducido, claro.

Pues bien, Yuu Watase, para quien no lo sepa, es una autora shojo, habitual de Shogakukan, que tiene un estilo definitivamente shojo, pero que parece estar un poco encasillada. Su gran éxito fue *Fushigi Yuugi*, la historia de una chica llamada Miaka que acaba dentro de un libro y convirtiéndose en sacerdotisa de Suzaku, una larga historia... de 18 tomos, como ya hemos dicho. Después de la historia de Miaka, Watase se embarcó en *Ayashi no ceres*, una historia que empezó muy bien pero qué cosas, ha acabado un poco caótica y nos ha decepcionado bastante...

Pero vayamos a por la obra escogida este mes, editada por primera vez en 1995 y que puede decirse que es algo así como *Video Girl Ai*... pero con chico.

La protagonista es Mai, una chica muy normal enamorada de su compañero de clase, Nimura. Como cualquier colegiala enamorada no sabe muy

MAI KURAHASHI

La simpática protagonista es una chica de buen corazón que está loquita por un compañero de clase, y que cuando recibe el inesperado regalo de un genio particular no lo usa en su provecho... demasiadas veces. Es una chica encantadora, un poco desastre, pero adorable.

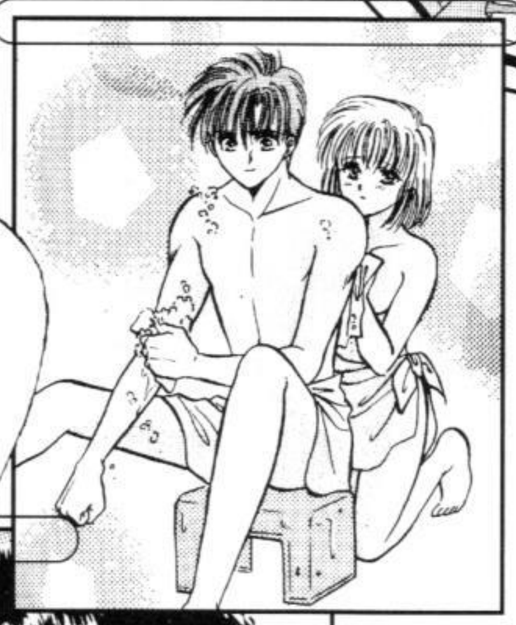
HIROKI NIMURA

Este clon de Tamahome es un buen jugador de fútbol, pero además un gran fan del anime. Ha desarrollado la curiosa habilidad para escapar de las situaciones comprometidas poniéndose la máscara de algún héroe tipo Ultraman y salir corriendo. Es un tipo curioso.. pero muy guapo. ^_^

TAKUMA

Si tecleas la palabra Epotrans en la agenda electrónica de Mai aparece esta versión de Video Boy que no está nada mal. Tal y como le pasó a Ai, no puede enamorarse, pero como esas cosas no se controlan acaba colgado de Mai... y castigado por su amo¡

bien cómo afrontar la situación de declararle sus sentimientos, aparte de que se nota de lejos que él está colgado por otra chica, una tal Shirosaki. El chico, aparte de ser fan del anime, juega a fútbol, pero mientras Mai lo observa tiene una oportunidad para ayudarlo:



pasarle el balón, que había salido fuera del campo. Con su nerviosismo habitual, ella lo lanza con fuerza directo a... sus partes nobles. Mai quiere morirse. No sólo ha puesto a Nimura en ridículo delante de Shirosaki, con lo que se ha ganado su odio eterno, sino que... bueno... le ha hecho morder el polvo. Literalmente. Y eso duele.

Así que se recluye en su casa en un estado de desesperación total y se pone a juguetear con una especie de agenda electrónica que le han regalo sus padres por sus cumpleaños, pero está tan despistada que sin querer teclea la palabra "epotrans"... y en eso que un machote sale de su note-book - ¡¡yo quiero uno de ésos!!

KEITO

Es el genio de Aizawa, una chica algo atolondrada que se siente atraída por Takuma pero que no tiene mucho protagonismo en la serie como no sea para engancharse a Takuma como una lapa o proteger a Aizawa.

AIZAWA

Parece más mayor que sus 16 años, y bastante más pícara que Mai, pues utiliza sus encantos femeninos para atraer a Nimura, aunque creo que en el fondo sabe que ha perdido de antemano. También tiene una de esas curiosas agendas.

Después de la histeria inicial, él se presenta como Takuma, le dice que es algo así como el genio de su note-book... Al día siguiente, Mai intenta darle un regalo a Nimura antes de un partido, pero resulta que el equipo rival lo deja fuera de combate –para ganar-, se supone, y Mai descubre otra utilidad de su nueva agenda, el transformarse en quien quiera. Cómo no, se transforma en Nimura, acaba jugando en el partido sin tener ni idea... Total, forma un lío de cuidado, porque también toma el aspecto de Shirosaki para salvar al verdadero Nimura, con lo que él se hace ilusiones. Y al día siguiente, cuando intenta acercarse a Shirosaki, ésta lo rechaza contundentemente... Muy contundentemente.

Poco a poco Mai y Nimura se van haciendo más amigas, ella llega incluso a visitarlo cundo está recuperándose de una lesión en casa... bajo el aspecto de otra persona, claro, pero el cachorrito de Nimura sin querer toca la agenda y deshace el hechizo, lastima Nimura está semiinconsciente por la fiebre y cree que todo ha sido un sueño. Y por si las cosas no estaban ya suficientemente complicadas, Takuma confiesa que se ha enamorado de ella: ya tenemos el triángulo amoroso montado.

Y aparece otra chica más, Aizawa, que también posee una agenda como la de Mai y un genio, en este caso una chica, Keito. Para acabar de liar las cosas, Aizawa se encapricha de Nimura, e intenta de todo para salir con él, pero todos sabemos, sin duda, cómo acabará la historia...

Es un manga mono. Estas historias cortas tienen una trama bastante curiosa, están bien desarrolladas y demuestran que la autora tenía bastante interés en hacer bien las cosas, le gustaba dibujar estas historias. No digo que ahora no lo haga, sólo que personalmente tras el fin de *Fushigi Yuugi* estaba un poco harta de todo y le fallan las ideas... Volviendo a *Epotrans! Mai*, no es su historia que más me gusta –prefiero *Oishii study* pero son cosas mías-, aunque lo cierto es que, si alguna vez deciden publicar algo, esto estaría la mar de bien. ¿Me oís, los de ahí arriba? 🐾

Miscelánea

Por Minami

EL ESCÁNER

ES DURO SER OTAKU... ¡PERO TE HACE TAN FELIZ!

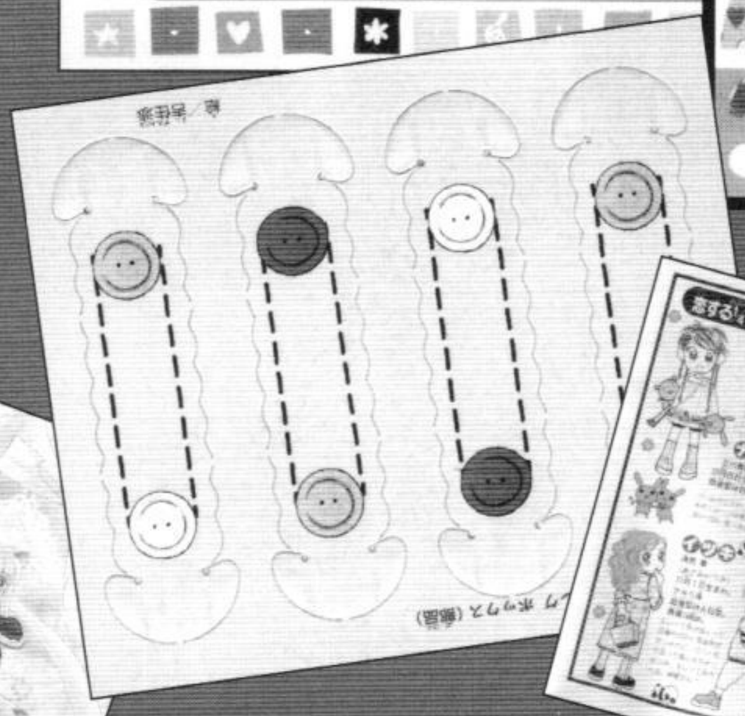
El vicio es el vicio. Qué le vamos a hacer, somos como somos y la carne es débil. Y aunque te queden sólo 1000 pesetillas para comer, si ves una monísima revista japonesa llena de chorraditas de regalo, pues picas y ese día no comes. Es duro ser otaku.

No lo voy a pintar tan crudo pero hay que reconocer que la fiebre que hay por las revistas japonesas tiene sus razones. Porque, en primer lugar, las revistas es sí son engorrosas, ocupan un montón de sitio, el papel es malo, huele fatal y después aparece la serie en tomo, con papel blanco y a la larga sale más barato. Entonces, ¿por qué las compramos? Pues por lo que regalan, qué narices.

Así, nuestra habitación está llena de cajitas de los personajes de *Mint na bokura*, carpetitas de cartón, pajitas de *Card Captor Sakura*, pegatinas, shitajikis de cartón, cajitas de costuras y un montón de chuminadas similares, que son la mar de atractivas y prometen su hora y media de montaje... porque las instrucciones, naturalmente, están en japonés.

Y entre estas cositas, de vez en cuando, regalan algunas cosas

No sólo hay bonitas pegatinas y cajitas para montar, sino también unas bolsitas de lo más útiles a la hora de guardar tus mangas... o la misma revista.



Y si además te gustan los juegos y pasatiempos, las revistas también se ponen a tu servicio para que no te puedas aburrir... y además algunos también hay que montarlos.

Puntos de libros, tarjetitas, postales, reglitas con tus personajes preferidos... una auténtica monada e imprescindible si te encantan las pijaditas.

verdaderamente útiles. Por ejemplo, archivadores de cartón para tus revistas, carpetas de cartón, bolsas de plástico, o incluso mangas especiales de sus mangakas estrellas. Este mes hablamos de *Minami-chan no Natsuyasumi*, que no soy yo pero me hizo mucha gracia, pero por lo demás, podéis ver que hay de todo un poco... y a cuál más mono.

MINAMI-CHAN NO NATSUYASUMI

Las vacaciones de verano de Minami-chan

Megumi Mizusaga es una total desconocida en España. Porque, si os paráis a pensarlo, las mangaskas conocidas son Rumiko Takahashi, Naoko Takeuchi, Clamp y más o menos Wataru Yoshizumi; aparte, hay algunas conocidas como Yuu Watase, Minami Ozaki, y un par más que tal vez os suenen por haber hablado de ellas... pero ésta no.

Esta mujer es mayormente conocida por mi serie shojo favorita, *Hime-chan no ribon*, una historia de lo más mona de una jovencita japonesa que recibe un sorprendente regalo del mundo de la magia, una cinta que le permite cambiar de aspecto durante una hora. El tema es de lo más manido pero el anime me encantó, así que, más o menos, intento seguir la trayectoria de su autora.

Y mira por dónde la revista *Ribon*, donde publica, nos sale con un monísimo manga autoconclusivo con una tierna historia de amor.

Minami y su amigo Takumi son vecinos, y están juntos desde niños. Cuando tienen 11 años, una noche de veranoestán observando las estrellas y creen haber descubierto una, así que deciden ponerle nombre. Más tarde, de excursión con los amigos del colegio, empiezan los rumores respecto a que el amor se palpa en el aire, pero ella, muy pancha, dice que sólo son amigos, pero pasean juntos por el bosque, cogidos de la mano, y ella piensa que siempre estarán juntos... La tensión se palpa en el aire...

Han pasado dos años, ya son dos saludables mozos de 13, y ella se entera de que él intenta entrar en otro colegio; Minami está preocupada porque no sabía nada, pero empieza a sospechar porque cierta vez que debían mirar las estrellas descubre que su amiga Rika y Takumi son los únicos que faltan, y cuando va a buscarlos tropieza con una llorosa Rika, que le pregunta si le gusta Takumi. Así, a bote pronto, y como Rika la acosa, dice que no... delante de Takumi, claro, que se marcha corriendo. Oooh...

Ella lo persigue y la para otro compañero que le pide que salga con ella, lo que la deja fuera de combate.

Al día siguiente tropieza con Takumi, pero él ya no la llama por su nombre, sino por su apellido –es más distante-, y le pide que no lo llame Takun nunca más. Un drama, vamos.

Pasan dos años más, ahora son mozos y mozas de 15. Su relación con Takumi es cada vez más distante, se entera de sus cosas por las cotillas de sus amigas, y un día decide ir a una feria con ellas. Cómo no, allí se encuentra con Takumi y con el otro chico que quiso salir con ella, que le pregunta cómo le van las cosas. Tras los fuegos artificiales vuelven a casa, y como son vecinos, van ellos solos. Por el camino él le ofrece sus zapatillas porque los zuecos que lleva la están matando, y bueno, le pide que le deje llamarle como antes y ser igual de amigos. Él le dice que es imposible, que el pasado no puede volver, y que ella cambió mucho porque todos comentaban lo guapa que era... estaba celoso, vamos. Le dice que vuelvan a casa... y la llama Mi, como antes de que se enfadaran. Oh, qué mono...

No será el mejor manga del mundo, pero si te lo regalan, y como a mí, te gusta la autora, no está nada mal. 🐾

1.000 EDITIONS

PRESENTA

MASAMUNE SHIROW

VENTA AL PUBLICO
Y DISTRIBUCION
A TIENDAS

DISTRIBUIDORA DE POSTERS

Zamora, 45 Bajos 3a. Tel./fax: 93 300 31 36 08005 BARCELONA
www.1000editions.com - aleix@cempresarial.com

Por Minami

BRAIN POWERD EN CARTERA

Estamos ante el ya típico caso de anime súper popular que, sin comerlo ni beberlo acaba con serie de manga porque le toca y tienen que llenar una revista que se ocupa exclusivamente de eso, de versiones. Hay series monas, series bodrios y maravillas como *Evangelion*... y *Brain Powerd*.

En primer lugar, el dibujo es más que bonito. Personajes todos muy monos, fondos adecuados, ni mucho ni poco, amor, besos no esperados/correspondidos y por si fuera poco una conspiración mundial que haría babear a Mulder.

Tachas: que sin la serie de televisión el producto pierde un poco, y que claro, la historia pierde algo de interés. Creo que ganan las partes positivas.

La Tierra –otra vez-, está en crisis. Hay de todo, terremotos, maremotos, erupciones volcánicas, tifones, ciclones y todo tipo de desastres naturales, y como el mundo está muy ocupado salvándose tan sólo Reclaim, una organización hiper secreta, intenta descubrir qué está pasando. En las erupciones volcánicas se escupen una especie de platillos que se transforman en un espectacular mecha orgánico que en determinadas circunstancias tolera un piloto humano, pasando a ser un Brain Powerd. Yu Isami es uno de los pilotos de Reclaim e hijo de dos de sus más destacados dirigentes, pero escapa y pasa a formar parte de la resistencia en parte gracias a Hime, la preciosa jovencita "domadora" de Brain Powerds. Por una parte tenemos la intriga política, el misterio de Orphan, una nave sumergida en la bahía de Tokio, y saber si Hime reconocerá sus sentimientos...

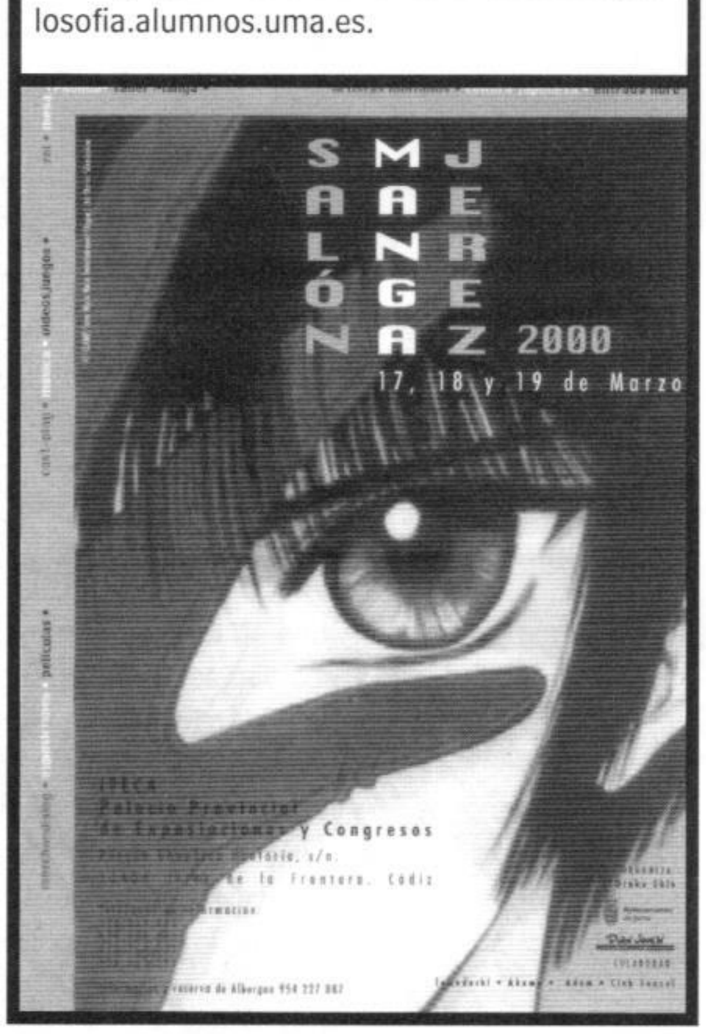
Somos fans de la serie, qué le vamos a hacer, así que os la recomendamos encarecidamente. Eso sí, habrá que esperar, por lo menos, a junio.

FICHA

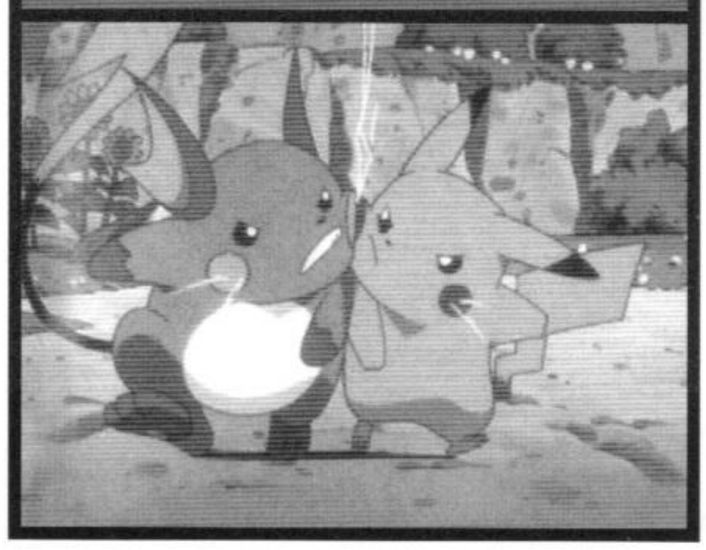
IDEA ORIGINAL: Yoshiyuki Tomino,
DIBUJO: Yukiru Sugisaki
EDITORIAL: Kadokawa Shoten.

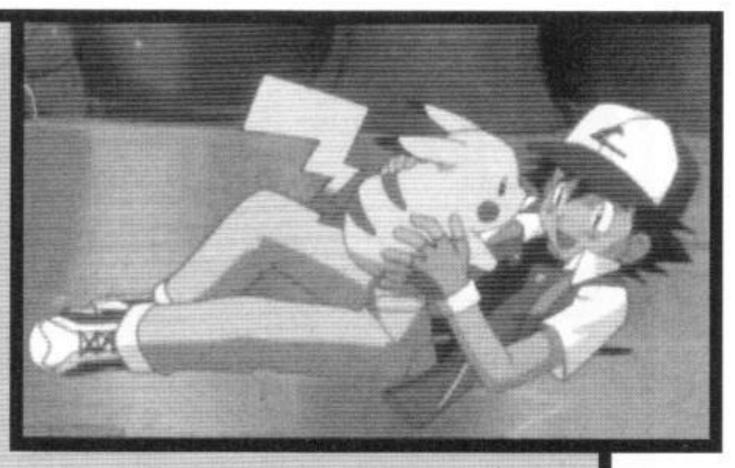
ESPAÑA

Si vivís en Andalucía, concretamente por la zona de **Jerez de la Frontera,** o tenéis previsto pasaros por ahí sobre el día 17 de marzo estad atentos porque ese fin de semana, de los días **17 a 19 de marzo** se celebrará el primer Salón del Manga de la ciudad. Entre las actividades habrá pases de vídeo tan interesantes como *Nausicaä*, la película de *Slayers, X, Magic Knight Rayearth, Shin KOR, Mimi wo sumaseba, Tenchi Muyo in love*...Además, exhibiciones de artes marciales, una exposición de Kiyosu... Un cartel de lo más interesante. Para más información, podéis contactar con los organizadores en ahidalgo@correo.datanet.es ó 6655668@filosofia.alumnos.uma.es.



Y los fans de **Pokémon** ya tienen en sus tiendas especilizadas el juego de cartas en español. Después de que la ventas del juego en inglés despertaran la admiración de propios y extraños, se espera que la **versión española** del juego de los Pocket Monsters sea todo un éxito. Ya sabéis, son de **Martínez Roca**...

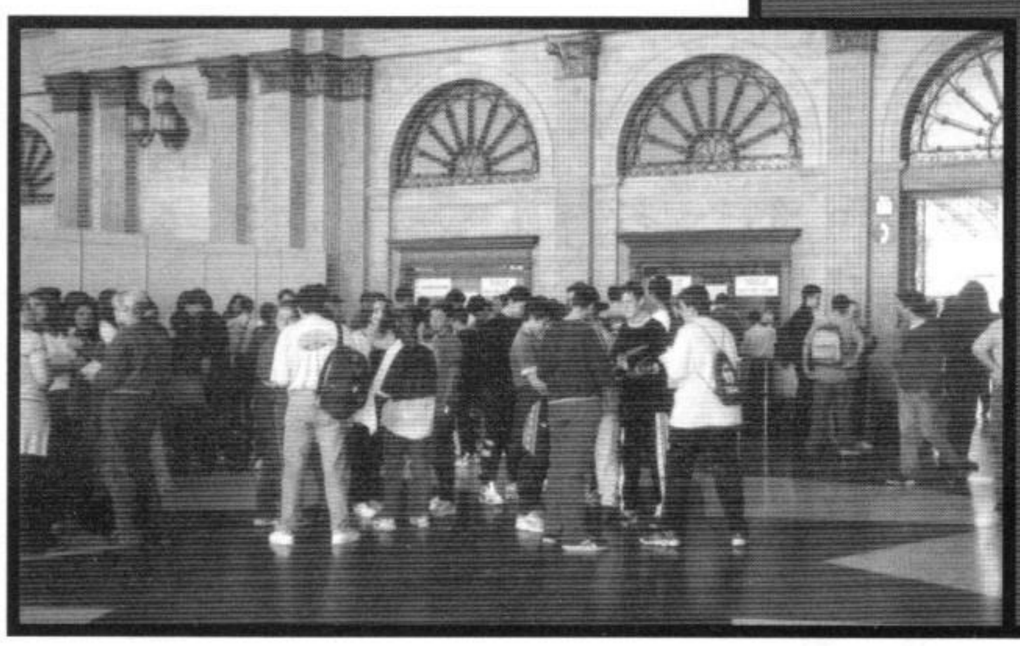




Siguen los rumores sobre la famosa película de Pokemon que se debería estrenar en las pantallas europeas. Se dice que abril será el mes escogido para el estreno de las simpáticas aventura de **Pikachu**, Charmander, Bulbasaur y sus amiguitos en el cine, peor eso nos hace recordar que **Mononoke** también se estrenará por esas fechas... Miedo nos da que lo metan todo en el mismo saco.

Los chicos y chicas de **Dynamic SK** tienen muy claro cuáles van a ser sus próximos lanzamientos, y entre ellos encontramos delicatessen como *Change! Getter Robo*, uno de esos clásicos de los que todos hemos oído hablar pero nadie conoce, *Otaku no Vídeo*, una cinta que te enseña que "no estamos solos", Nazca, largamente anunciada, Top o Nerae, aka Gunbuster, también de Gainax, **Video Girl Ai,** Gasaraki y Katsu ouji, una cinta que podríamos decir que se inspira un poco demasiado en Macross. De momento, lo más próximo será Nazca y Katsu Ohji, una OVA de 13 capítulos que intentaremos ampliar... en cuanto podamos.

Para que luego digáis que no os avisamos con tiempo, ya tenemos las fechas para el próximo **Salón del Cómic de Barcelona**. Se celebrará del **4 al 7 de mayo**, y como nota curiosa, los futuros mangakas que nos leen pueden optar a alguna de las nuevas categorías que entran a concurso, como mejor cómic erótico, mejor cómic de superhéroes, mejor revista de información y ...**mejor manga**. Ya era hora, y ojo al dato, que los premios no están nada mal, y luego está la fama... ^_^



CAZADORES DE MAGOS

MANGA

Por Miguel de la Torre

Cazadores de Magos ha logrado el preciado galardón de ser una de las pocas series de manga que han acabado en España. Que si nos ponemos a contarlas son escandalosamente pocas, pero ése no es el tema.

A lo tonto a lo tonto esta serie mezcla de *Bastard!* y el humor más esquizofrénico ha logrado aguantar la friolera de 13 tomos en el voluble mercado español, que ya es decir. Bueno, ha aguantado diez, pero como sólo quedan tres para finalizar la serie los de Planeta han decidido acabarla de buen rollo. Un azucarcillo para ellos.

Supongo que a estas alturas quien más quien menos sabe de qué va la serie, pero por si acaso no está mal recordarlo por si hay algún despistadillo o algún recién llegado al mundillo.

Estamos en un mundo aparentemente feudal, dominado por los magos, personas con poderes mágicos que dominan o más bien se supone que deberían velar por las que no tienen poderes, en una especie de sociedad feudal. Bien, pues resulta que no todos los magos son buena gente, los hay que se aprovechan de su condición, y para ello existen los cazadores de magos, que se dedican a velar por los más débiles.

El rocambolesco grupo está compuesto por Carrot Glacé, un inútil integral que alberga en su cuerpo a las doce bestias míticas, su hermano Marron, experto en magia, Chocolat y Tira, dos hermanas que se transforman en reinas del sado y Gateaú, un tipo cachas que no hace mucho salvo soltar mamporros.

Durante estos diez tomos ha habido historias de todo tipo, la reaparición de la hermana perdida de Gateau, el padre de Tira y Chocolat, que por lo visto se pasó al lado oscuro, e historias algo más delirantes como las que incluyen a un secundario increíblemente curioso, Pote y su madre, acompañados por su inútil criado... Ha habido un poco de todo pero siempre en un tono bastante desenfadado, más cachondeo que otra cosa, pero en estos tres últimos tomos la cosa se pone más que interesante.

Por lo pronto tenemos uno de esos capítulos de "vayamos todos a la playa", con poca historia pero del absurdo más subido; y después ya empieza lo bueno, con Carrot conociendo a la que puede ser la mujer de su vida... Mousse –yo esto de los nombres...

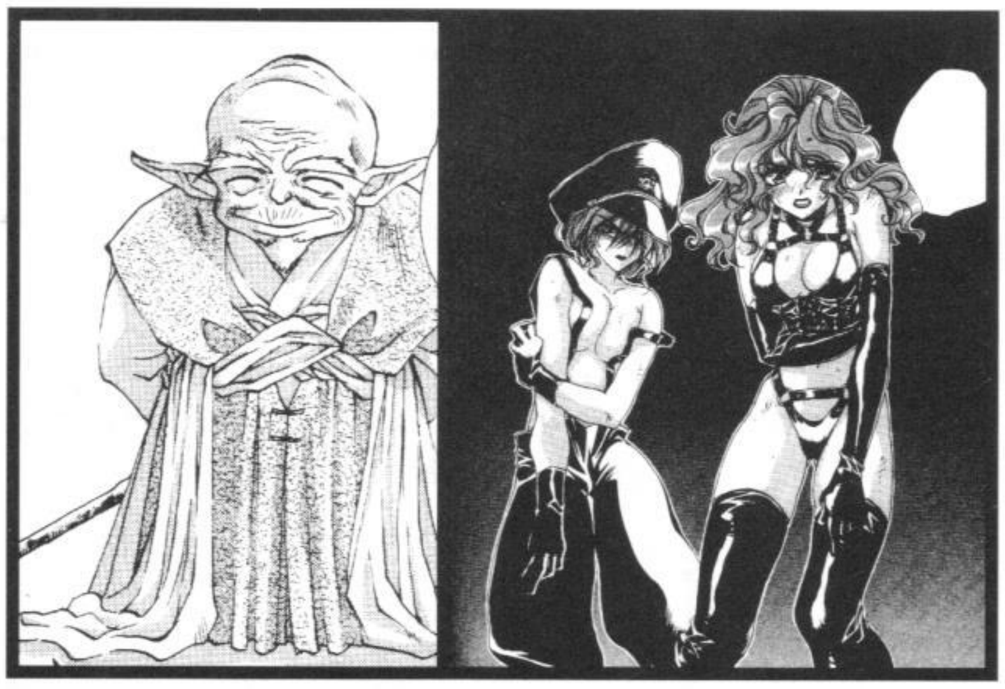
Las chicas están preocupadas porque se dan cuenta que su historia con Mousse no es como las otras, y que pueden perderlo realmente, así que ambas le

© 2000, Satoru Akahori, Rei Omishi, Media Works.

PERSONAJES

CARROT
El mujeriego protagonista encierra en su cuerpo a doce bestias mitológicas que reaccionan ante la magia, pero cuando no está ocupado en esto es un auténtico problema para sus compañeros.

TIRA
Tímida, callada, oculta siempre tras su capa y sus grandes gafas, esta jovencita se convierte en una reina del sado que es capaz de controlar a Carrot con su látigo. Un buen cambio de personalidad.



confiesan sus sentimientos. Por su parte, Carrot tiene extraños sueños, y Tira y Chocolat ven cómo su sombra no es normal, pero las cosas se precipitan al descubrirse que Mousse está poseída por el padre de las chicas, que quiere controlar a Carrot en su provecho y se ha servido de la pobrecilla Mousse. También hay un bonito flash-back hablando de la madre de los chicos, Apricot, y de cómo sabía que el destino de su hijo podría cambiar el mundo. Y hasta aquí puedo leer. Tampoco es plan que os destripe el final, que ya os prometo que es bastante interesante.

Si comparáis estos tres últimos tomos con la primera parte de la serie veréis que el estilo de Rei Omishi ha mejorado muchísimo, cada vez se atreve a hacer más cosas porque por lo visto ya se siente mucho más segura con sus personajes. El guión sigue estando bien, por lo menos tienen el detalle de cerrar todas las líneas argumentales de la serie, cosa que se agradece, y así tenemos una serie cerradita.

Si sois fans de la serie qué os voy a decir, está muy bien que lleguen hasta el final y acaben con todo el material, y si no, pues ya es hora de darle una oportunidad porque al menos sabéis que no os quedaréis con las ganas de saber cómo acaba.

FICHA

GUIÓN: SATORU AKAHORI
DIBUJO: REI OMISHI
EDITORIAL: MEDIA WORKS
3 TOMOS.

PERSONAJES

CHOCOLAT
Hermana mayor de Chocolat y locamente enamorada de Carrot: su objetivo en la vida es llevárselo al huerto para que tengan que casarse. No soporta verlo con otras mujeres, pero no desaprovecha la ocasión de castigarlo cuando se convierte en bestia.

MARRON
Hermano menor de Carrot, es su polo opuesto. Es un chico muy atractivo, pero está muy preocupado por la promiscuidad de su hermanito y en controlar a los magos malvados. Es experto en magia.

GATEAU
La fuerza bruta del grupo. Sus neuronas se limitan a admirar sus músculos de acero, y no desaprovecha ninguna ocasión para mostrar su cuerpo perfecto. Tras la recuperación de su abducida hermana puede decirse que ya es feliz.

ANTÓN MANGA

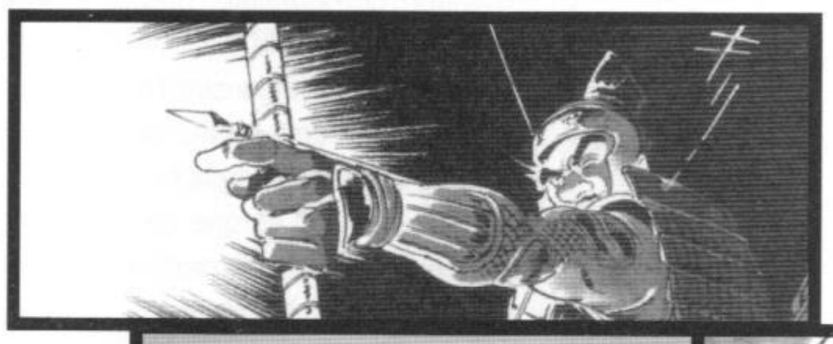
Por Eulalia Dolz

En esta revista ya hemos hablado varias veces del autor de *Arion*, diseñador de personajes en *Gundam* y *Venus Wars* y un auténtico mito viviente en Japón que... nadie conoce fuera de sus fronteras.

Pronto podremos paliar eso, al menos en parte. En marzo se editará *Antón*, uno de sus mangas más o menos conocidos y más o menos bueno. Personalmente habría editado *Arion*, pero bueno...

La historia empieza cuando un ejército está dispuesto a atacar una pequeña aldea. En esto que les sale al paso una fuerza de protección comandada por un jovencito que se enfrenta al comandante y lo vence. Es nuestro protagonista, Maru Hoshiwaka, que como suele pasar tiene un destino que cumplir y esas cosas.

A continuación conocemos a un reyezuelo del Japón feudal, que recibe la visita de Kito, una especie de sacerdote muy poderoso que por lo visto viene a ofrecerle un hermoso barco. Le pide al rey y a su hija, la princesa Yayoi, que vayan con él a verlo, pero se trata de una emboscada que el sacerdote les ha tendido. Yayoi, ni corta ni perezosa, escapa del incendio que han provocado, se viste de ninja y escapa del castillo para pedir ayuda. Se dirige a un acantilado donde lanza un cohete para advertir a sus amigos... pero no se ha dado cuenta de que Kito y sus hombres la han seguido y que, precisamente, lo que querían era que llamara a Maru porque Kito quiere enfrentarse con él.



© 2000, Yoshikazu Yasuhiko, Kodansha

Capturan, cómo no, a la chica y la utilizan de cebo para que Maru esté obligado a luchar contra Kito. El chico, que no desprecia un buen combate, se enfrenta a él mientras uno de sus amigos intenta liberar a la chica, pero los poderes sobrenaturales de Kito lo impiden, ya que es capaz de lanza rayos por su tercer ojo hasta que Maru se lo destroza clavando su daga en él. Tras derrotar al sacerdote las cosas parecen volver a la normalidad, el padre de Yayoi se pone hecho una furia al ver a su hija vestida de un modo tan indecente para ser una princesa pero todos quedan tan amigos.

La desaparición de Kito no arregla sus problemas, porque cuando pueden alejan a Maru del castillo para poder atacarlo a placer, y aunque Yayoi hace lo que puede la superan en número y sólo logra salvar la vida porque Maru se huele algo raro y

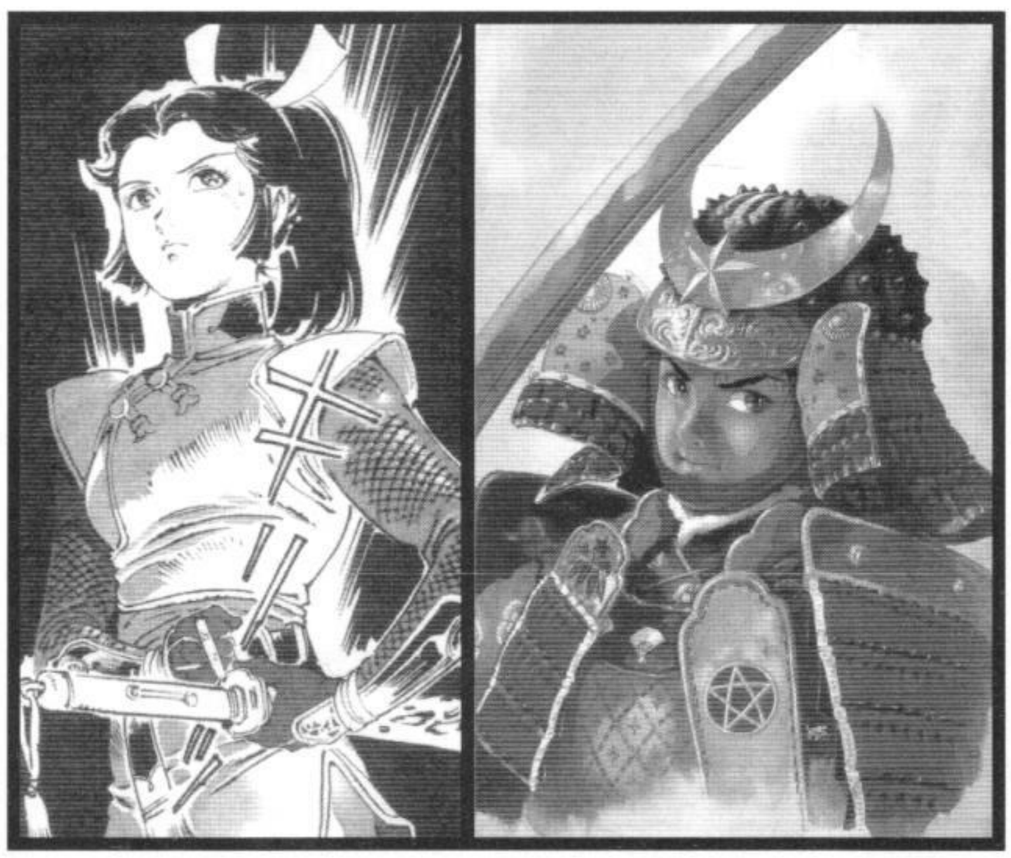
PERSONAJES

MARU HOSHIWAKA
Este protagonista es de lo más típico, buen luchador, algo chulo, concienciado... qué pena, no demasiado interesante.

YAYOI
Es la princesa de un pequeño feudo, pero también le va vestirse de ninja para ayudar a su Hoshiwaka-sama. Es un personaje más interesante que el prota, pero sigue siendo la chica, aunque al menos sabe luchar...

llega a tiempo de salvarla... pero no de salvar la vida del padre de la chica, que muere en sus brazos intentado confesarle algún secreto, que se lleva a la tumba.

Así que, cómo no, se llevan a Yayoi con ellos en su viaje, por eso de tener cierta presencia femenina a bordo –no seáis malpensados... Maru es atacado por un fantasma en el barco y no acaba de recuperarse del todo, así que cuando se enfrenta al ejército enemigo su comandante se bate con él pero o lo mate, lo que mortifica a nuestro protagonista, que recupera fuerzas y vuelve al ataque para acabar descubriendo a quien está detrás de todo, un hombre enmascarado que seguro, seguro que es alguien decisivo para la historia.



También es mala suerte, sólo hemos conseguido los primeros capítulos de la historia y la verdad es que con tanta presentación de personajes e introducción a la acción no puede decirse que sea el manga más interesante del mundo. Pero lo que sí se puede apreciar es el estupendo grafismo del autor, con un uso de aguadas y acuarelas muy bien logrado que, como mínimo, consigue desmarcarse de lo que se suele publicar en España. Yoshikazu Yasuhiko es un autor bien conocido por los fans de *Gundam*, ha influenciado a autorès tan importantes como Haruhiko Mikimoto y a pesar de llevar tantos años en esto del manga y la ilustración sigue al pie del cañón.

Si sois de los que preferirían que el manga fuera diferente, más adulto, más interesante, aquí tenéis algo por lo que empezar.

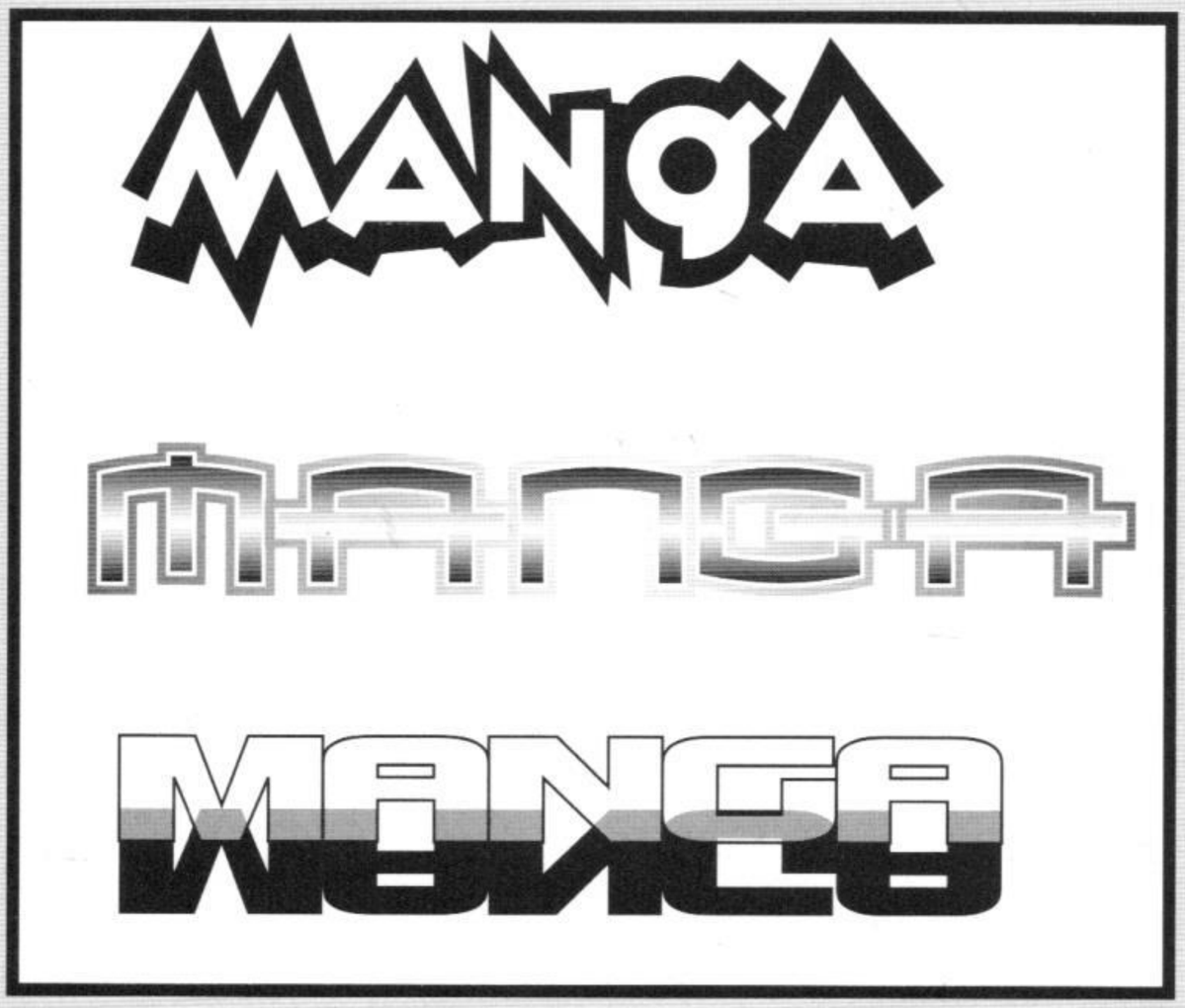
FICHA

AUTOR: YOSHIKAZU YASUHIKO
EDITORIAL: GAKKEN
6 TOMOS BIBLIOTECA MANGA

Por Minami

GUÍA PRÁCTICA DEL PERFECTO FANZINERO

Aparte de lo pedante del título, no os hagáis demasiadas ilusiones respecto a estas tres páginas que me han dado este mes. Y sobre todo, no tenéis por qué tomaros al pie de la letra estos consejitos sobre fanzines, que son sólo una opinión personal de lo que creo que es importante en un fanzine, los puntos que no se deberían descuidar. Y como dentro de nada es el Salón del Cómic y muchos de vosotros seguro que estáis preparando un fanzine, seguro que estos consejitos, por lo menos, os interesarán. Muchas veces nos llegan cartas de lectores preguntando cómo hacer un fanzine, porque les gustaría publicar alguna cosilla o hacer un tributo a su serie favorita. En otras ocasiones, se trata de peticiones de ayuda... Así que este mes hemos decidido ampliar un poco el espacio que normalmente le dedicamos al Moshi Moshi para hacer algo así como una guía práctica del fanzinero... desde nuestro humilde punto de vista. Vamos a señalaros qué aspectos son los que más nos llaman la atención de un fanzine, qué secretillos lo hacen destacar.



Lo primero, sin duda, es la portada. Lo más llamativo, lo que deberá enganchar al lector, la portada es probablemente lo más importante en cualquier publicación. Lo primero, debe verse bien vuestro logo, limpio y que se lea bien: a veces es preferible un título sencillo a uno muy elaborado que quede confuso. Tampoco necesitáis un gran programa gráfico para crearlo, con imaginación y un poco de inventiva no necesitáis grandes herramientas como Freehand, sino que con algo de inspiración el mismo Microsoft Office os sirve... o sin ir más lejos, CorelDraw!.

La imagen de portada debe ser escogida con cuidado. Tenéis dos opciones, o escoger una sola imagen como portada o hacer un collage con los temas más interesantes de ese número, pero debéis tener en cuenta que el resultado debe ser atractivo: no por poner más imágenes monas el resultado va a ser mejor, es preferible una portada no muy abigarrada para llamar la atención, que la imagen sea tractiva y a poder ser, no muy vista, porque entonces llama más la atención. Escoger la imagen adecuada es todo un arte...

Vamos a dejar a vuestra elección el tema de portada a color/portada en blanco y negro, eso ya es cosa vuestra y de vuestras posibilidades económicas, pero tened en cuenta que si la

portada es a color entonces tenéis que fijaros en un detalle más, en la concordancia de colores: hay que tener en cuenta el color o el fondo de la ilustración para que armonice con el color del logo, o los titulares... Que, por cierto, son de lo más recomendables para informar al lector de vuestro contenido.

Ya hemos, más o menos, definido cómo debe ser una portada atractiva o más o menos llamativa. Y a pesar de que la portada dice mucho, el contenido también tiene que gustar, porque sino la cosa no funciona. En primer lugar, lo suyo es hacerse con algún patrocinador que, al menos, ponga algún dinero para las fotocopias, y alguna tienda que quiera vender vuestro fanzine una vez editado. Normalmente la mejor opción es la tienda de cómics de vuestra cuidad, que seguramente pondrá publicidad y además venderá vuestro fanzine, aunque es posible que se quede un tanto por cierto... Esto es normal en las distribuidoras, así que no os extrañéis por ello.

Bien, ya tenemos portada y publicidad, así como un lugar donde venderlo. No voy a deciros qué contenidos poner, Dios nos libre, sino el estilo y cómo hacer una página agradable de leer. Casi todo el mundo opina que un fanzine se trata de una publicación independiente, que no se debe a nadie y cuyo objetivo es informar. Por lo tanto, un fanzine es una puerta abierta a todos aquellos que quieran expresar una opinión o deseen hacer un artículo sobre su serie favorita. Pero entrando ya en consideraciones personales, lo primero que hay que hacer es definir una línea, es decir, ¿predomina el texto sobre la imagen?

Con esta sencilla pregunta podemos plantear la maqueta base, decidir si incluimos algún tipo de recurso gráfico como un logo, texto, o alguna cosita por el estilo para separar e identificar las diversas secciones del fanzine, si queremos pies de foto, comentarios, fichas de personajes, etc. No cuesta mucho tiempo diseñarlo y el resultado es muy satisfactorio, así que os recomiendo que dediquéis un poco de tiempo al previo de vuestro fanzine.

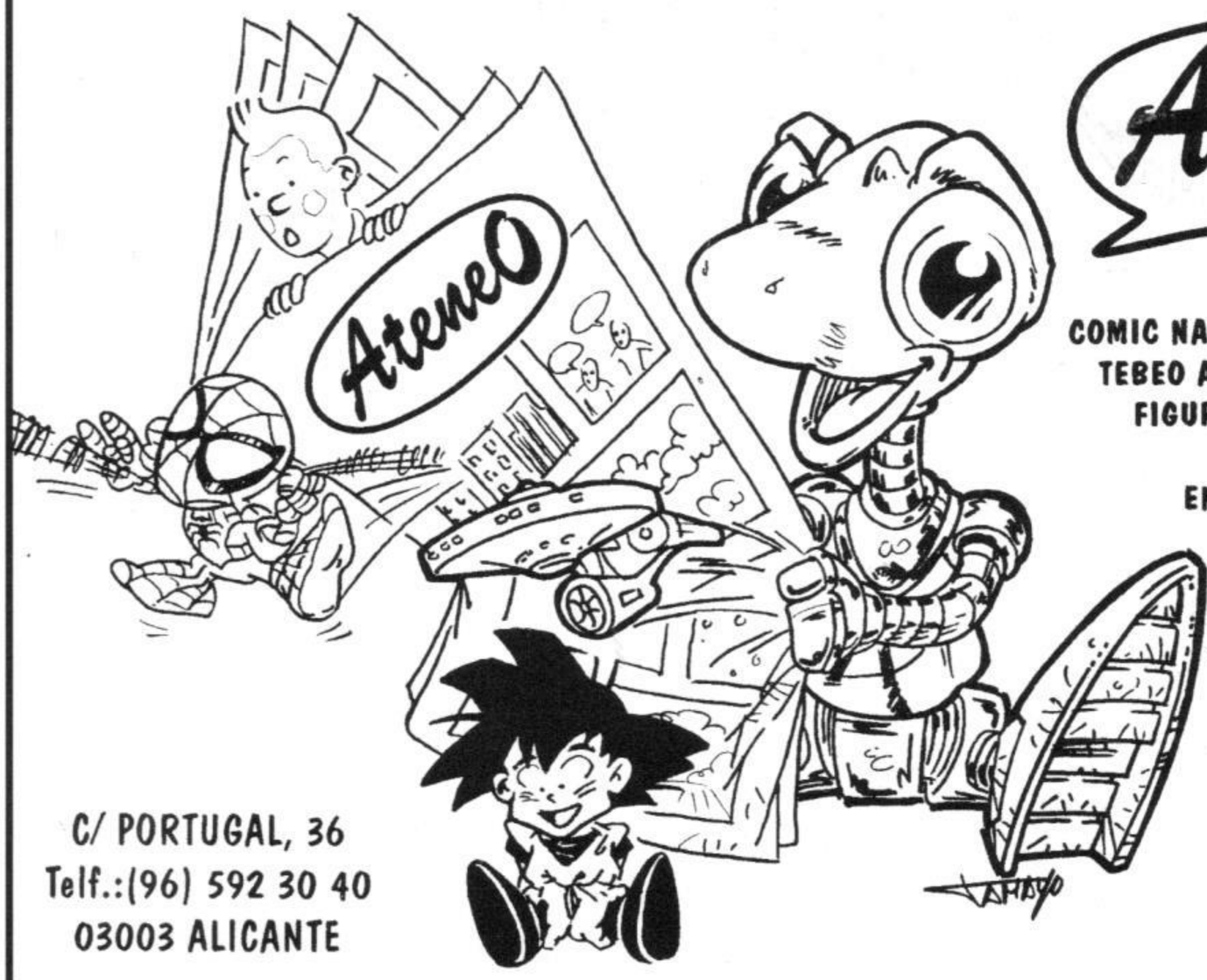
Y en cuanto a las páginas en sí, lo mejor es hacer artículos con todo aquello que un fan querría saber. Vosotros, como fans, sabéis mejor que nadie qué es lo que le interesa al aficionado del manga, anime, videojuegos, etc. Seguro que cuando tenéis una revista del sector en vuestras manos os preguntáis por qué no hablan de ciertos temas. Ahora sois vosotros los que hacéis los textos, y podéis expresar lo que os apetezca, pasar de hacer la sinopsis del producto e ir directamente a machacarlo, o explicar todo aquellos detallitos que seguro que al resto se le han pasado por alto.

Y luego está la página en sí. A pesar del buen o mal planteamiento, el problema de muchos fanzines es que no son conscientes de que hay una gran diferencia entre el aspecto de una imagen en la pantalla de un programa de retoque gráfico como Photoshop y el resultado final en fotocopia. Y pasa lo que pasa, algunos fanzines, en su intento por poner cuantas más imágenes mejor, llegan a crear páginas caóticas y empastadas, con muchas imágenes pequeñitas que al final no se ven bien y ni se distinguen, y otros ponen una única y triste imagen para decorar un artículo con poco texto. El secreto es el equilibrio. De cara al comprador queda mejor un artículo con mucha chicha pero con dos o tres imágenes pequeñas a un artículo cortito con una imagen enorme. Todo esto suponiendo que el fanzine sea en blanco y negro, el color ya queda fuera de esta categoría. Así que, en resumen, si queréis hacer caso de esta, vuestra humilde servidora, lo mejor es hacer artículos densos –tampoco demasiado, que hay algunos que asustan a los lectores-. La idea es sencilla: haced artículos como los que os gustaría leer.

Tenemos portada, sponsors, una cierta maqueta y algunos detalles para que el fanzine no sea un muermo y sea agradable leerlo. Otro detalle a tener en cuenta son los mangas o cómics que últimamente se incluyen en casi todos los fanzines. No voy a criticar su calidad, ya algunos son realmente buenos y en algún lugar hay que empezar, pero a veces es imposible leerlo. Y no hablo del dibujo. ¿No os ha pasado nunca? El problema tiene una solución muy sencilla. Si sois amigos del dibujante, o el dibujante mismo, hacedle ver que debe dejar más espacio para el texto, porque sino hay que comprimirlo mucho y resulta ilegible. Lo que es una pena. Y por otro lado, intentad haceros con un escáner, aunque sea sencillito, para poder escanear las páginas y hacer la rotulación por ordenador. En primer lugar, las páginas, al tener que imprimirse como el resto del fanzine, quedarán más integradas, podéis ponerle alguna cosita para que sigan la maqueta base y además, la letra de ordenador será mucho más fácil de leer que la manual, además de que os permite modificar el tamaño de letra sin problemas. Podéis poner negritas, cambiar el tipo de letra, cursivas y demás... No necesitáis un gran programa para esto, con el mismo Corel o el Word,

que más o menos todo el mundo lo tiene, y un poquito de paciencia, podéis rotular un manga en un plis. Que el manga se vea bien y se pueda leer es un punto a favor de vuestro fanzine, porque la gente está más que interesada en estas cosillas, y no cuesta nada hacerlo bien.

Y bueno... creo que ya lo he dicho todo. Seguro que me dejo cosas, otras creéis que son una tontería, pero primero tened en cuenta que no soy una experta ni mucho menos, os he comentado las cosas en las que nos solemos fijar al comentar un fanzine, y suponíamos que os interesaría saber en qué se fija la gente. De todos modos no tenéis por qué tomaros al pie de la letra este "artículo", pero espero que, al menos, a los interesados les sirva de ayuda, o al menos, les de algunas ideas... Ah, y por cierto, cuando acabéis el fanzine nos mandáis una copia, ¿vale? ^_^



AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

Animat
Fan Club

Apartado De Correos 154 — Mvl : 610 300 333
08300 Mataró (Barcelona) — Tlf : 93 790 70 41

Posters y Tapices

Figuras - Llavero

Cd's Musicales

Barajas

Kits y Maquetas

Revistas, Art Books y Mangas

Albums

Pegatinas

Camisetas

Figuras

Videos

Videojuegos

Puzzles

Calendarios

Huchas

Material Escolar

Cards

Pc Cd Rom Juegos

ENVIOS POR CORREO MUNDIALES

SOLICITA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA ADJUNTANDO 5 SELLOS DE 45 PTS.

MOSHI MOSHI

¡¡Pika!!¡¡Pika!!¡¡Pikachu!!

¡¡Qué mejor modo de empezar este segundo correo del 2000 que con la malvada rata eléctrica!! Aún alucino con que consideren a *Pokemon* un subproducto y a los *Fruittis* la octava maravilla de este siglo. Si daba hasta grima...

Polémicas aparte, este mes intentamos ponernos al día con las cartas, perdonad si tardamos un poco en contestaros pero es que tenemos muchas cartas y sobre todo muchos dibujos acumulados... dadnos tiempo, ¿ok? Por lo demás, gracias a todos lo que nos habéis enviado postales de navidad y no me enrrollo más y os contesto ^_^

Juan Gonzalez

Xavier (Pineda de Mar, Barcelona)

Aquí tenemos un otaku fan de *I"s*, no tanto de *Ruroni Kenshin* y *Marmalade Boy* y al que también le gusta el fútbol. No sé si es cierto eso que dices que a los chicos que les gusta el manga no les gusta el fútbol, creo recordar que hace un par de años, en las quedadas de la Mailing List de Manga se organizaban partidos de fútbol y voleibol... Todo es buscar, no creo que los otakus seamos TAN raros. A mí no me gusta el fútbol, me gustan... los futbolistas. ^_^

A ver, yo nunca he dicho que los fans de *I"s* sean obsesos sexuales, ¿entonces que seríamos los fans de *Bronze*? Sí creo que Katsura a veces se explaya demasiado en la anatomía femenina, pero bueno, supongo que si se considera que lo hace bajo la óptica de un adolescente con las hormonas descontroladas más o menos cuela. Eso sí, yo tampoco conozco chicas de 15 años con esas curvas, pero bueno, son licencias del autor. ¿A que no te quejas por ello? ^_^

Si eres fan de *I"s* puedes ahorrar una pasta y hacerte con el *I"s Box*, una maravilla carísima que consta de tres pins de la serie –uno de Iori, otro de Itsuki y otro con el logo de la serie, creo-, un set de postales exclusivo, un libro de ilustraciones con todas las realizadas por el autor –portadas e ilustraciones para la revista donde se publica, la *Shonen Jump*-, nuevas solapas protectoras para tus tomos en japonés y lo mejor de todo, una maquetita pintada de Iori muy bien hecha que es una auténtica monada, sólo por la figura ya vale la pena hacerse con la caja. Eso sí, te dejas un tercio del sueldo, o casi.

Me alegro de que este manga te enganche tanto, para mí fue *Video Girl Ai*, creo que es mejor que *I"s* pero eso ya es opinión personal... Si no has leído la historia de Yota y Ai te la recomiendo, al menos los primeros 12 números... Tu dirección pasa a los Pen Pals, ya lo sabéis, fans de *I"s* y Katsura en general. Un beso y a ver si escribes de nuevo.

Jordi

Alejandro Sánchez

Ángela Alarcón (Valencia)

Has leído bien, has leído bien, tendremos *X* en mayo, en formato tomito y bien de precio, 995, ¿qué más queremos? Sí, el primer tomo incluirá aquellos tres numeritos que Planeta editó en su día pero con la traducción revisada, porque procedía del inglés y claro, había algunas adaptaciones algo libres. La verdad, no es tanto dinero y con tal de tener toda la colección enterita, en tomitos... Recordad que si *X* se hunde no sólo nos quedamos sin historia sino que cuelgan al editor, que se ha jugado el tipo por editarla...

Yukito Kishiro no ha hecho sólo Alita, aunque casi lo parece... realizó un manga algo rarito titulado *Ashen Victor*, con un estilo a lo Frank Miller que se editó en USA y sé que se plantearon en estos lares, y ahora, también en USA, editarán *Aqua Knight Saga*, su otro manga, pero poco puedo decirte de ellos... El primero estaba ambientado en el mundo del motorball, y decían que Alita hacía una especie de cameo, pero no estoy del todo segura... Ruin Explorers no tiene continuación, el autor lo dejó inacabado.. También es mala suerte, la historia estaba bien, pero ya se ha editado todo el

PEN PALS

Otaku muy, muy fan de Utena que quiere cartearse con otras/otros fans muy fans.

Mireia Pérez
Sepúlveda 140 bis ppal 3ª
08011 Barcelona

Nuestra amiga Neko para los amigos, gran fan de Naoko Takeuchi, Marmalade Boy y Slayers, busca pen pals para responder sus cartas. Ahí va su dirección... ¿de verdad te llamas así o no lo he leído bien?:

Lluvisa Herecha Álvarez-Laviada
Avda. Constitución 32 2º A
33207- Gijón
Asturias

Kaworu es un fan deprimido que necesita urgentemente amigos otakus para cartearse con ellos, no seáis malos y escribdle a:

Kaworu
Antic Regne de Valencia 49 puerta 8
46930 Quart de Poblet
Valencia

Xavi, fan de I"s, Ruroni Kenshin y algo de <Marmalade Boy, quiere otakus con los que cartearse.

Xavier Martí
Progrés 27 1er piso
08397 Pineda de Mar
Barcelona

Y más amigos internacionales, Claudia quiere que alguien le pase los capítulos de Yakumo Tatsu cuando los emitan en Vía Digital y de paso, hacer algunos amigos otakus más.

Claudia
C/O Lena
64079
00153- Roma
64FAO
Italia

MIRA QUE SOBRE

material hasta el momento; Kamikaze supongo que se continuará algún día, Norma dijo que no se había vendido mal y estaban en ello, pero creo que Chirality ya terminó, ¿no?

Si quieres ver Utena en televisión tendrás que abonarte a Vía Digital, que también tiene previsto emitir Orphen y Arc the lad, que no están nada mal. Pero de momento creo que ningún canal público se interesa demasiado en el anime... Respecto a Ruroni Kenshin sé que alguna editora de vídeo se estaba planteando algo, pero no hay nada definitivo, al igual que Bastard!... Gomen.

Silvia Raga

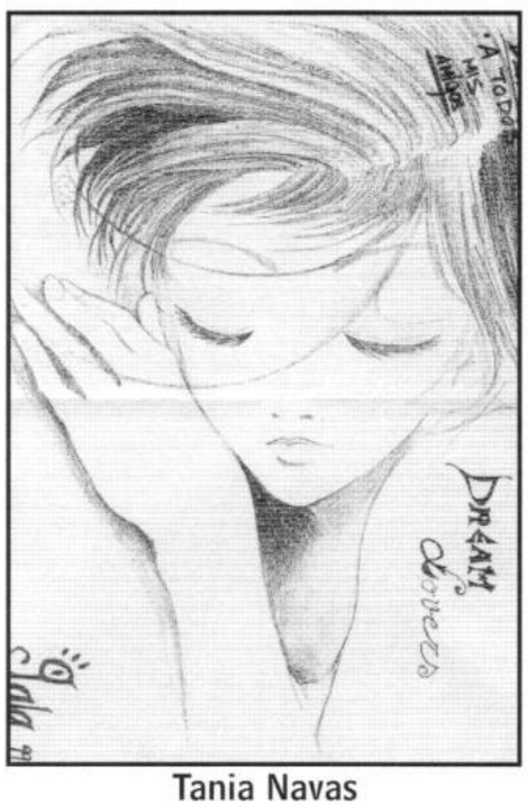
Pues un besito para ti también. ^_^

Alfredo Rubio (Madrid)

Pokemon, Pokemon... de qué

Santi

me suena ese nombre... J Personalmente pensaba que se trataba de una serie muy infantil que no merecía mi tiempo, pero la verdad es que me ha acabado gustando, ¡¡Charmander es TAN mono!! No es la mejor serie del mundo, al animación es de batalla y los protagonistas algo tontos, pero como lo que importa son los Pocket Monsters pues ya está bien... Que la serie provocara epilepsia fue un accidente que se sacó de madre, ya sabes que España se precia por ser un país amante de los escándalos y algo cutre, pero la pela es la pela y cuando algo da dinero como lo está dando en USA todos se suben al carro de la pasta... Estas navidades Pikachu ha hecho furor, había tiendas que han hecho su agosto cargando los precios en los peluches y demás muñequitos



Tania Navas

RAFAGAS

Gon, de Terrassa, quiere saber si le publicaremos su manga cuando lo acabe... Hombre, es una posibilidad, lo que sí tenemos es una sección que ya no utilizamos porque nadie nos envía sus trabajos –nótese la ironía ^_^-, llamada Futuros Mangakas que es para eso, así que ya sabes, tú mándanos tu manga, que nos lo leeremos con mucho gusto... Un saludito.

Jordi, de Barcelona, creo, nos manda como él dice, "algo más que mi dirección". Pues sí, pues sí, yo tampoco creo que Pokemon sea violento, pero bueno, se dicen tantas tonterías cuando se tiene algo de "poder" que ya me lo creo todo... Aquí pongo tu dirección y te prometo que cuando mi servidor se digne a dejar que me conecte te haré una visita... ¡¡Y todos los que leáis esto también, hombre!!
http://www.geocities.com/Tokyo/Market/6564

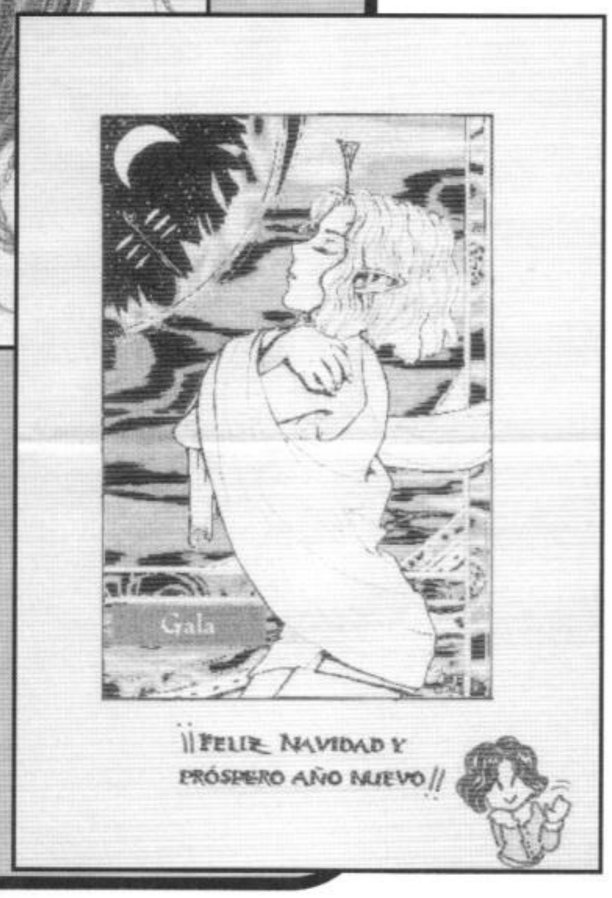
Inma, de Barberà del Vallés, quiere encontrar material de Marmalade Boy. Aparte del merchandising que apareció en España, un par de colecciones de postales y algunos pósters, puedes encontrar el libro de ilustraciones –hay otro del anime pero es casi imposible encontrarlo-, y algunas cosillas más, como cards, reglitas, estuches y demás en algunas tiendas de venta por correo, si miras en nuestra publicidad puedes ponerte en contacto con ellos y te mandarán su catálogo. Por cierto, hay un par de CDs que también están bien y no son muy caros, pregunta en esas mismas tiendas. Y sobre los libros de ilustraciones de Ruroni Kenshin lo mismo, hay uno asequible y muy interesante lleno de ilustraciones muy potentes. Un beso y suerte.

Raúl Fernández, sí chico, eres un poco pelota pero se agradece ^_^ Hombre, escogimos la portad del número 57 no sólo por las curvas de la chica, sino porque era una "mama Noel", ¿no te diste cuenta de que llevaba muérdago en el sombrerito? ^_^ Sí, Mononoke Hime dicen que se estrenará en abril en España, pero hasta que no lo vea no me lo acabaré de creer. Sí, entre Mononoke y la película de Pokemon nos van a poner a caldo...

Joan Cano, de Lleida, tiene ciertos problemas logísticos con un fanzine. Hombre, es bastante raro que no te hayan enviado los números que pediste, supongo que ya has intentado ponerte en contacto con ellos de nuevo... Tal vez tengas mucho trabajo, o esos números estén agotados... Sólo te puedo sugerir que intentes ponerte en contacto con los responsables del fanzine de nuevo y rezar para que te hagan caso. Un beso ^_^

ESPECIAL FELICITACIONES NAVIDEÑAS

Es increíble la cantidad de felicitaciones y postalitas nos han llegado, así que feliz ano a todos y para que veáis qué artistas compran la revistas, ahí van algunas de las que más nos han gustado.



Merina Sancho

Alfredo Rubio

de la serie, así que... Supongo que si has leído nuestro Neko-chat debes alucinar, pero en fin...

La reedición de Alita está en suspenso, porque se estudió durante mucho tiempo la reedición de la primera parte, que está agotada, pero decidieron esperar a que los japoneses editaran un libro con todo el material de Alita... y ahora les obligan a editarla en tomo de tapa dura, toda la serie y por una pasta, así que la cosa se ha ralentizado de nuevo. Como ya debes saber, Mononoke dicen que para marzo, pero no creo/espero que la censuren o manipulen, ya la califican para mayores de 13 años, creo, así que se curan en salud.

Oh, comprarte un CD... te recomiendo el Lovers only de Escaflowne (SM- GGG-073) que es la mar de mono, la verdad es que hay un poco de todo y si te gusta la serie es la mejor compra. Y si también quieres probar con algo de Ghibli hay varios recopilatorios sobre todo de sus primeras producciones, como Nausicaä, Laputa o Totoro, que están realmente bien. Hay tanto para elegir que no sé qué recomendarte, los tienes vocales, instrumentales, mixtos... Todos salen entre 2000 y 2500 pesetas. Si son SM –taiwaneses- y te intentan cobrar más, te están timando. Y si quieres Nausicaä sin censura te recomiendo que busques en los fansubs americanos, es casi el único modo de conseguirla a estas alturas. Un beso y hasta otra.

Mirea Pérez (Barcelona)

Vamos a ver, vamos a ver, ¿te parece más guapo Allen y te quedarías con Van? No, chica, no, hay que ser coherente, ¡¡debes dejar a Van para las que nos parece más guapo!! J Creo que eres la primera fan de Utena que escribe, ¡ya era hora! A mí la serie no me acaba de convencer, vi los primeros cinco capítulos hace más de un año y bueno... me dejó algo fría. Eso sí, por lo que sé la historia va a más y acaba siendo de lo más adictiva, así que supongo que si sigo la serie acabaré enganchada... como a todo. Oye, ya me dirás dónde vio tu amiga la película de Utena porque yo también fui a Londres y ni rastro. Claro que también puede ser porque me pasé la mitad del tiempo entre museos y Harrod´s

LA TIRA DE LECTORES

^_^;;

Los rumores de que alguien tenía los derechos de Magic Knight Rayearth para televisión se han quedado en eso, en meros rumores, no sé si por despiste o porque saltó la noticia demasiado pronto, pero el caso es que nos hemos quedado con las ganas de ver a Umi, Fuu y Hikaru animadas. El programa Manga del 33 parece que pasó a mejor vida, la emisión de Evangelion parece que intentó rescatarlo pero ya hace demasiado tiempo que no emiten nada, mala suerte. Pues un besito y sigue escribiendo.

Bueno, se acaba el espacio, como cada mes, pero al menos ha disminuido un poco el volumen de cartas, que ya es algo... Espero veros el mes que viene y que me sigáis enviando cositas, cartas, dibujos, tiras, fanzines, dinero...

Besitos, besitos

Minami

LA TIRA DE LECTORES

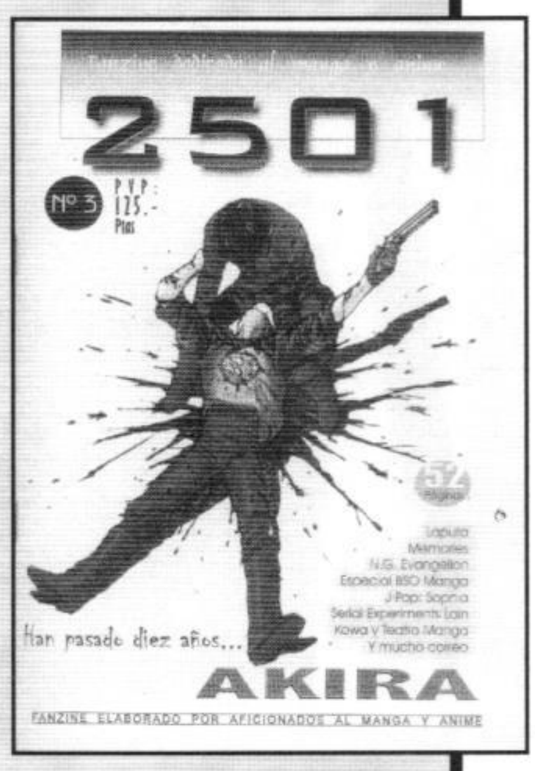
NO ESTAMOS SOLOS

Para que veáis lo bien que funciona, los simpáticos chicos del fanzine 2501 nos han enviado su número 3, que acaba de salir. Ya sabéis, los que tengáis un fanzine y queráis darlo a conocer sólo tenéis que enviarnos un ejemplar y lo reseñaremos con mucho gusto.

2501 nº 3

39 páginas, blanco y negro, tamaño media cuartilla, 125 pesetas. Pedidos a Daniel Llamas, Pirineos 5 1º B, Pineda de Mar, 08397 Barcelona.

En este tercer número observamos una mejora sustancial de la revista. La maquetación es sencilla, nada abigarrada y con imágenes claras y bien escogidas. Este número está dedicado al aniversario de Akira, y además tienen una buena sección de J-pop, y además hablan de Laputa, Totoro, y diversas reseñas de mangas tan variados como Black Jack, Monster, Kowa y El teatro manga de Toriyama, Bronze, Lain... Un fanzine completito y muy recomendable. Estos chicos lo hacen muy bien. *_*



DOKI DOKI nº 7

52 páginas, blanco y negro, tamaño cuartilla, portada a color, 375 pesetas. Pedidos en San Llorenç 20, 08202, Sabadell, Barcelona.

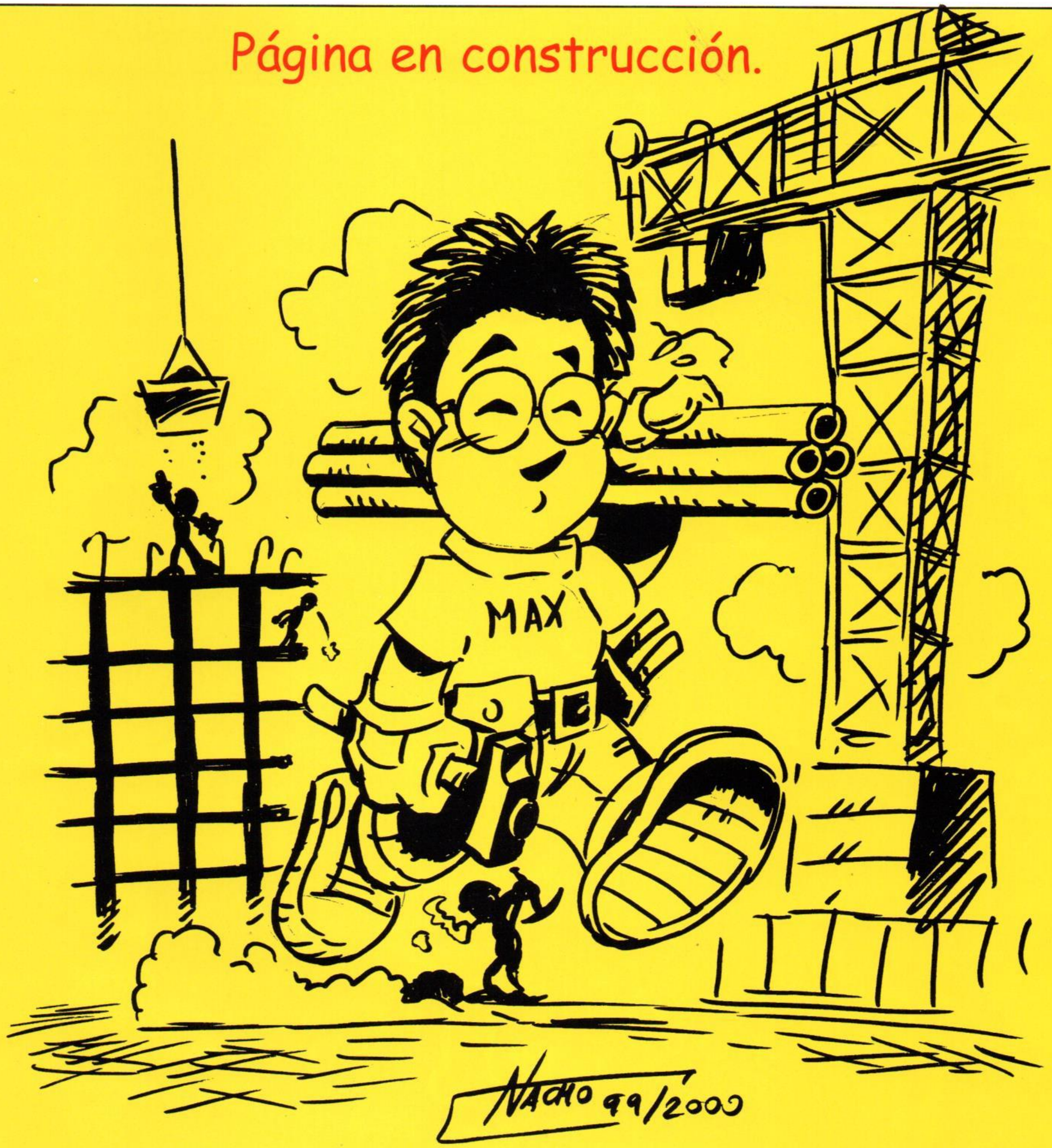
Este "veterano" fanzine sigue siendo un ejemplo a seguir. Buena maquetación, equilibrio entre manga español, artículos de interés y diversas idas de olla, este número incluye un dossier Adachi, *Angel Sanctuary* y además, una bonita ilustración de *Sta Guá* obra de David Ramírez.

Chunichi Comics

Tel: 34 93 410-6848
Fax: 34 93 439-0688

Travesera de Les Corts 283. 08014 Barcelona España (Spain)

Página en construcción.



¡¡ Muy pronto en www.chunichicomics.com
nuestro catálogo general de venta por
correos y venta on-line !!

Tokyo:
una ciudad llena
de tentaciones

SAKURA MAIL 1

Valdeman / Original & Cópia

A la venta
a partir
del 15 de Marzo

¿Que hacer si la noche antes del examen te visita una chica muy, muy disponible?

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films